

PlayStation® MAGAZINE

Numéro 35 • Octobre 1999

FIFA 2000

ZIDANE DESCHAMPS PETIT & COMPAGNIE

T 6856 - 35 - 49,00 F



10 DEMOS
COMME NULLE PART AILLIEURS

FINAL FANTASY VIII (VIDÉO)
KINGSLEY'S ADVENTURE (JOUABLE)
MISSION : IMPOSSIBLE (VIDÉO)
X-FILES (VIDÉO)


LE MONDE DES BLEUS (JOUABLE)

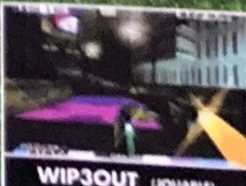

SPYRO 2 (JOUABLE)


LEGO RACERS (JOUABLE)


FORMULA 1 99 (VIDÉO)




DESTREGA (JOUABLE)


WIP3OUT (JOUABLE)

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 35 • OCTOBRE 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Grand concours Le Monde des Bleus sur PlayStation.
La meilleure équipe gagnera
le tour du monde des stades mythiques.

NOUCAMP Barcelone
SAN SIRO Milan
AZTECA Mexico
YOYOGI PARK Tokyo
MARACANA Rio de Janeiro
SNB Johannesbourg





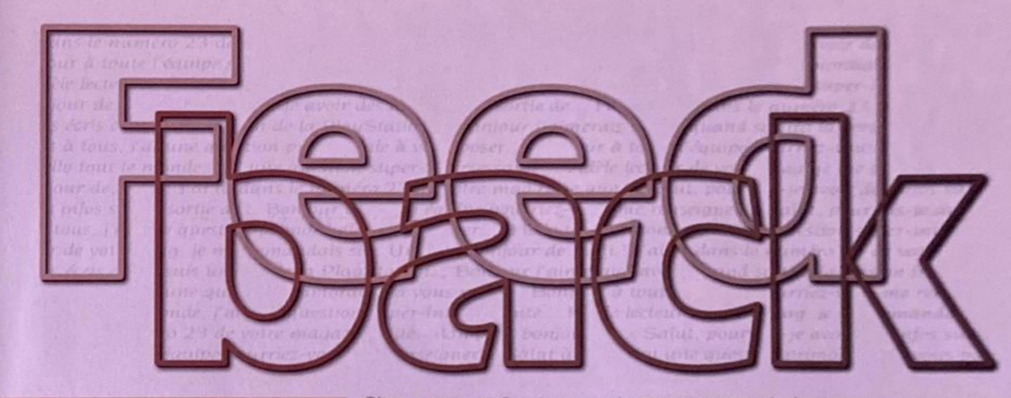






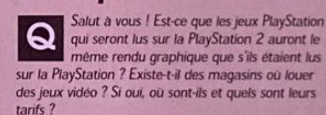



Pour gagner, jouez la Coupe du Monde en mode Maître sur le jeu "Le Monde des Bleus". Sélectionnez l'Equipe de France. Gagnez la Finale. Enregistrez votre parcours sur carte mémoire vierge (impérativement avant remise de la Coupe). Envoyez votre carte mémoire avant le 31/12/1999 minuit ainsi que votre preuve d'achat du jeu à CONCOURS "Le Monde des Bleus" SCE France Service Consommateur TSA 30006 92601 ASNIERE/SEINE CEDEX. Les joueurs ayant réalisé les meilleurs scores seront invités à constituer une équipe de 4 personnes pour une grande finale nationale.



C'est dur, une fin du monde annoncée qui n'arrive pas : du coup, alors qu'on croyait échapper à la rentrée, qu'on avait fait une croix sur la PlayStation 2, le cours des choses reprend, vous laissant bien peu d'interrogations en tête, finalement. Cela s'en ressent au dépiautage de l'ensemble de vos missives. Ah, je sais : vous avez essayé de battre le record du moins grand nombre de lettres envoyées à la rédaction. Eh bien je vais vous apprendre quelque chose : vous avez réussi ! Aussi, votre défi étant accompli, je suppose que vous n'essayerez pas de le renouveler, n'est-ce pas ? On compte sur vous, hein, dites ?

La PlayStation 2, c'est pour bientôt !



Q *Salut à vous ! Est-ce que les jeux PlayStation qui seront lus sur la PlayStation 2 auront le même rendu graphique que s'ils étaient lus sur la PlayStation ? Existe-t-il des magasins où louer des jeux vidéo ? Si oui, où sont-ils et quels sont leurs tarifs ?*

Chris, le mordu de la Play, Antony (92)

Une surprise dans quelques pages...

R On prend les mêmes sujets et on recommence. Oui, la PlayStation 2 pourra lire les jeux de la Play première du nom. On se répète, mais les questions continuent dans le courrier à ce propos. Serions-nous de mauvais informateurs (je sais, ce n'est pas moi qui pose les questions) ? A priori, le rendu graphique des jeux lus par la Play 2 ne devrait pas changer. Le conditionnel s'impose, tant il est vrai qu'on se demande si, au dernier moment, Sony ne ferait pas l'effort du siècle pour tenter d'améliorer le quotidien des joueurs. Et puis, de la même façon que les cartes 3D améliorent la qualité de la résolution sur PC, pourquoi pas, dans une moindre mesure, le passage à la PlayStation 2 ? En tout cas, il se pourrait que certains jeux qui rament par moments (au hasard, V-Rally 2 et Driver), voient leurs problèmes résolus. Détail important à ce propos : puisque les jeux de la première Play tourneront sur la seconde, les cartes mémoire devraient elles aussi être compatibles, sans oublier le Dual Shock, qui avait d'ailleurs servi pour la première présentation de la console, en mars 99, lors du PlayStation Meeting. Mais ce qui s'annonçait ici comme un cours de rattrapage sur la PlayStation 2 devient en fait une avant-première, puisqu'un dossier est exclusivement consacré dans ce numéro à la dernière-née de Sony ! Vous saurez enfin tout sur ses formes, sa couleur, sa magie, ses limites, etc. On se répète encore, mais sachez que la location des jeux vidéo est, et a toujours été, interdite : le manque à gagner des éditeurs face à cette pratique, au même titre que le piratage, pourrait être redoutable. Malheureusement, la loi ne fait pas toujours... la loi, justement ! Cela veut simplement dire que les réfractaires existent. Quant à dire où ils sont et combien, impossible de le faire sans se mettre de leur côté. D'où toute la subtilité de la distinction entre informateur et journaliste !

Ces jeux qui ne se vendent plus

Q *Salut la fabuleuse équipe ! Passés les compliments d'usage (mais mérités !), il y a une question qui me brûle les lèvres (rafraîchissez-moi !). Lorsqu'un jeu arrive dans la gamme Platinum, le disque n'est plus décoré et la mention Platinum est apposée au bas de la photo et du manuel du jeu. Qu'advient-il des jeux au prix fort invendus ? Un grand merci à tout le monde pour le sérieux et le fun apportés à l'élaboration du magazine.*

Une heureuse abonnée de Neuilly-sur-Marne (92)

Tout ce qui brille n'est pas Platinum

R Un hors-série n'aura pas suffi (le n° 8) : tous les secrets de la gamme Platinum n'ont pas encore été percés. En cas d'invendus, certains « gros » distributeurs, comme la Fnac, retournent les jeux aux éditeurs, d'autant qu'ils ne pratiquent pas le marché de l'occasion. Les magasins spécialisés, eux, connaissent apparemment peu ce genre de problème. Lorsque le Platinum arrive, tous les stocks du jeu d'origine ont la plupart du temps trouvé preneurs. Si le cas de figure se présente malgré tout, le jeu « invendu » neuf rentre alors dans le cycle de l'occasion, avec un prix moindre que l'édition Platinum. C'est du moins leur façon de fonctionner, mais à y regarder de plus près, il arrive que les deux éditions d'un titre unique cohabitent dans les rayons. Dans certains cas, le magasin doit rentrer dans les frais d'un jeu qu'il a « racheté » à un particulier avant la sortie du même jeu en Platinum : il est donc possible que le prix de l'occasion soit en fin de compte supérieur à son homologue Platinum. Là, on misera sur l'inattention du client, ou on cherchera à séduire les puristes, qui n'hésiteront pas à l'occasion à vider leur portefeuille pour acquérir une version originale, avec un CD décoré et un manuel « d'époque ». Mais ça reste quand même bien peu de choses...

V-Rally 2 presque parfait (suite)

Q *Tout d'abord, bonjour et merci à tous pour l'excellent boulot que vous faites depuis février 96 (première parution). Je vous écris aujourd'hui au sujet du travelling de Monsieur V-Rally 2... L'ayant acheté, car étant un fan inconditionnel des simulations auto (comme Toca 2), j'ai trouvé que le « chauvinisme » était ici de mise... Je m'explique : vous ne vous penchez tout simplement sur aucun des défauts de ce jeu, ce qui laisse paraître en lui un « must », que dis-je, un « mythe ». Pourtant, il n'est pas exempt d'erreurs. Ainsi, la modélisation de certaines des caisses aurait pu être meilleure (Mitsubishi, Hyundai, Audi Quattro). Aussi, les touchettes avec les bas-côtés et, surtout, aux intersections des circuits (là où ça bloque grave), ont tendance à énerver un ch'ti peu. Et je ne vous parle pas du copilote (qui a eu sa licence aux « fous du volant », je pense), car il est réellement mauvais. Sur ce point, Colin McRae a le mérite d'être (presque) parfait. Il reste un ou deux points noirs, mais je ne vais pas tout citer. Rassurez-vous, je trouve tout de même ce jeu excellent, malgré ses petits défauts (vous le dites si bien : la perfection n'existe pas). Simplement, venant de vous, qui, je l'admets volontiers, ne faites que très rarement des erreurs, cela m'a surpris. Serait-ce la surprise d'un deuxième volet vraiment mieux que le premier (pas si mal, soit dit en passant) ou seulement la « french touch lyonnaise » ?*

Julien Vallerent, le « Carlos Sainz du Nord », St Etienne-au-Mont (62)

Une bonne note sans fayotage

R Julien, tu n'as pas cité toutes les imperfections du jeu, et d'autres lecteurs s'en sont amplement chargés ! En effet, vous avez été quelques-uns à signaler les « vices cachés » de V-Rally 2, justifiés, reconnaissons-le. Presque aussi nombreux d'ailleurs à contester la note de 9/10, qui a poussé certains d'entre vous à acheter le titre les yeux fermés, à regrets. L'autre raison de ces protestations ? L'énervement, tout simplement ! Il est vrai qu'à certains endroits, se retrouver bloqué soudainement par un élément invisible du décor (du moins on le suppose) a de quoi délier les nerfs des joueurs les plus stoïques. Et que dire lorsque sur certains tracés, le jeu se met subitement à ramer, trop de véhicules se partageant l'écran (quatre !). On pense au hasard à l'ultime circuit du mode Arcade en Expert, où le décompte des secondes, lui, ne semble pas ralentir ! Et la fiabilité du copilote est parfois loin d'être optimale (d'ailleurs, les plus machos auront compris qu'il fallait sélectionner le copilote « femme » dans les options...). Mais que représentent ces quelques inconvénients au milieu des nombreux modes de jeu, options inédites, et surtout l'éditeur de circuits proposés par V-Rally 2 ? Quoi qu'il arrive, le joueur aura beaucoup de mal à décrocher, car l'arme ultime du jeu est omniprésente : l'émulation ! Un mode multi-joueur, où convivialité et sensations de vitesse vertigineuses vont de pair. C'est simple, lorsque l'on se remet à Colin McRae, jeu excellent au demeurant, on se croirait sur coussin d'air ! Sans compter les courses d'Arcade où le plaisir de latter ses concurrents est irremplaçable. Maintenant, à vous de trancher. Ceux qui n'ont pas acquis le titre sont maintenant prévenus ! Chauvins, nous ? Nous ne manquons pas de critiquer les productions Infogrames, Cryo ou Ubi Soft lorsque cela est nécessaire. Du moins nous semble-t-il.

Cherchez l'intrus...

Q *J'aimerais vous poser différentes questions. Je me demande pourquoi un jeu comme Constructor prend toute la carte mémoire pour enregistrer, alors que MGS ou Driver n'utilisent qu'un bloc ? Est-ce que vous comptez faire une démo de FFVIII avant la sortie du jeu ? FFVIII sera-t-il compatible avec la manette vibrante ? Est-ce que Lova Moor arrêtera de se muscler avec Sport Elec ? Bon, arrêtons-nous là et merci d'avance.*

Nom : Solid. Prénom : Sylvain. Nom de code : Cladounet (32)

Mémoire et intellect

R Constructor prend toute la carte mémoire ? Cela nous fait, hum, voyons... 15 blocs ! Il faut savoir avant tout que le système de sauvegarde n'était pas utilisé de façon optimale aux débuts de la Play. Car la place occupée par une sauvegarde sur la CM est définie pendant la phase de programmation du jeu, et en raison d'une gestion chaotique du système de sauvegardes, certains titres pouvaient atteindre allègrement les 15 blocs. Par exemple, La Cité des Enfants Perdus (mai 97) nécessite une carte entière, pour une charge de « mémoire » identique à celle de MGS (position du joueur + détails de l'inventaire), qui lui ne demande qu'un petit bloc. Eh oui, fort heureusement, les temps ont changé. Les programmeurs optimisent à l'heure actuelle leur système de sauvegarde avec un procédé bien connu des utilisateurs PC : la compression de données ! Constructor est relativement récent (décembre 98), mais comme tout bon jeu de gestion qui se respecte, il impose un respect de nombreux, très nombreux paramètres au moment de la sauvegarde. Il y a donc bien logiquement le nombre d'informations à prendre en compte dans la place occupée par les sauvegardes, outre les capacités des programmeurs. Dans Driver, seule la position précise du joueur sera sauvegardée : ne pas dépasser le bloc va donc de soi. Et dans la série des événements logiques, citons également notre volonté d'accueillir le dernier titre de Squaresoft comme il se doit. Nous vous avons en effet réservé la surprise du siècle (n'ayons pas peur des mots !) : un hors-série exclusivement dédié aux Final Fantasy ! Vendu dès le 15 octobre en kiosque, soit quelques jours avant la sortie officielle du jeu, ce guide ultra complet vous apprendra tout de la saga et de ses créateurs, s'il en était besoin, avec en prime le CD d'une démo jouable exclusive de FF8 ! Vous saurez alors à ce moment-là si le jeu accepte ou non le Dual Shock... Allez, soyons diplomates : oui, la manette analogique fonctionnera, et le jeu sollicitera aussi la fonction vibrrrrrante ! ... Hein ? Ah oui, j'ai oublié de répondre à une question. Eh bien, nous ne sommes pas des spécialistes de stimulateurs musculaires, mais certains d'entre nous en ont testé un, et il parait que c'est excellent pour le cerveau. Au point qu'ils l'ont rebaptisé « Sport Intellec ».

South Park : Le jeu

Q *Etant un fan de la série qui passe toutes les semaines à 21h45 sur Canal +, South Park, je me suis demandé s'il y aurait un jour une adaptation sur PlayStation. Si oui, quand sera-t-elle disponible en France ?*

Maxime V., de Lys-Lès-Lonnay.

Oh mon dieu, ils vont tuer Kenny !

R Essayons de répondre en étant aussi clair que toi (tu as tout de même oublié de préciser : le samedi). Après avoir surfé sur les 64 bits de la Nintendo et les centaines de MHz des PC, le jeu South Park, édité par Acclaim, a pris le chemin de nos PlayStation. A l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu devrait garnir les rayons de votre distributeur préféré. Cette version Play promet d'être intéressante, enrichie de nouvelles options, à condition aussi que vous ne soyez pas rebutés par des expressions telles que « tête de (bip) » ou « (bip) d'oncles ». Zèle technique oblige, de la 2D naturelle qui faisait l'originalité de la série, on est passé à la 3D. Le moteur a d'ailleurs été retravaillé exclusivement pour les playmaniaques, afin que le jeu colle spécifiquement à la configuration de la console. Ne vous attendez tout de même pas à un résultat graphique proche de la perfection. : dans ce domaine, le jeu reste assez modeste. Seul le principe saura vous accrocher, d'autant plus si vous aimez les blagues bien grasses de la série : tout est dans le ton ! Si vous êtes un familier de l'univers graveleux de South Park, vous ne vous étonnerez donc pas de trouver au rang des armes délirantes proposées par le jeu, la fameuse « boule de neige fabriquée avec de l'urine » ou le « lanceur d'œufs automatique ». Le jeu a de faux airs de Doom-like, avec sa traditionnelle vue à la première personne, et vous incarnerez l'un des personnages de la série, pour vous mêler à des batailles féroces contre vos amis-ennemis, où quelques dindons et vaches folles feront aussi partie du décor. Les plus sadiques apprécieront avec joie le mode multi-joueur, accessible à deux personnes via un écran séparé.



Cadeaux bonus

Q Salut à tous, ô précieux atouts de la presse vidéo-ludique ! Tout ça pour dire que votre travail est exemplaire et que vous êtes le seul magazine digne de notre belle boiboite qu'est la PlayStation. Bon, place aux questions. Serait-il envisagé par Codemasters de faire une énième version de MicroMachines, aussi fun et aussi variée que la mouture V3, avec en prime un éditeur de circuits et davantage de bonus ? Nous avons entendu parler des missions supplémentaires pour Metal Gear Solid. Seront-elles disponibles en France, et si oui, est-il nécessaire de posséder le jeu original pour pouvoir y jouer ? Etant très enthousiasmés par Silent Hill, aurons-nous le plaisir de voir débarquer un jour un second volet, et qui sait, sur PlayStation 2 ? Merci d'avance !

Elie et Nicolas, de Redon (35)

Suites royales !

R Ce fut la bonne nouvelle de l'ECTS version 99 (le plus grand salon européen du jeu vidéo) : le jeu de bolides le plus fou de la PlayStation aura sa suite ! Ce digne successeur, répondant pour l'instant au nom original de... MicroMachines 4 (celui-ci n'étant que provisoire), présentera une particularité assez spéciale : il n'y aura aucune voiture sur les circuits proposés par le jeu ! Mais pourquoi le titre MicroMachines a-t-il été conservé, me rétorquerez-vous ? Eh bien tout simplement parce que les traditionnelles « quatre roues » seront remplacées par des petits robots grands comme des pouces : les « Maniacs » (là encore, rien de définitif). Les principales évolutions ? Dans la nouvelle mouture, n'importe quel élément du décor ou presque sera exploité dans la course. Exemple : la bouteille de lait qui se dressait comme un obstacle bien gênant dans MMV3 pourra être escaladée dans la prochaine version. Enfin, on nous promet des batailles féroces et aussi délirantes que dans le premier volet sur PlayStation ! Pour revenir à la « suite » de Metal Gear, baptisé VR Missions, dont nous parlions dans le précédent numéro : oui, il faudra posséder le jeu original pour le voir tourner. Mais est-il encore possible que quelqu'un ne se soit pas procuré ce titre exceptionnel ? Dans ce cas, il n'y aura aucun intérêt à acquérir cet add-on exclusif, même au prix attractif de 169 F. La repose d'ailleurs tout le principe de l'opération. Et la suite de Silent Hill ? Le premier épisode fait un carton, mais rien n'est en projet pour le moment. Wait and see !

Tout ce qui crie n'est pas gore

Q Je me promenais dans le magasin de jeux vidéo situé près de chez moi, dans le but de trouver quelque chose à me mettre sous le paddle, quand je vis Syphon Filter. Comme mon mag préféré lui avait attribué une note acceptable et que mes moyens le permettaient, je me suis dit que je pourrais peut-être l'acheter. C'est à ce moment que je vis qu'il était interdit aux 15-17 ans. Alors que je m'apprêtais à le poser, je regardai le dos de la boite de Silent Hill que quelqu'un tenait fébrilement. Je n'en croyais pas mes yeux : Silent Hill (le jeu le plus gore) était autorisé aux 15-17 ans alors que Syphon Filter n'avait même pas eu cet honneur. C'est pour ça que je demande des explications à PlayStation Magazine. L'heure de la révolte a sonné. A vos paddles, citoyens !

Eric Perrot, de Verdun (55).

Shocking !

R Citoyens, tuer à coups de pioche et de barre métallique est moins choquant que de descendre à la dure, toutes armes à feu ouvertes, des terroristes. C'est du moins le constat que l'on peut dresser à la suite de la décision de l'ELSPA. Lors du travelling de Syphon Filter, on savait déjà que le jeu s'adresserait à un public de 16 ans minimum ; le chiffre est monté à 17, tranches d'âges obligent (voir encadré ELSPA sur les jaquettes). A y réfléchir une seconde fois, on aura vite fait de trouver une autre explication : dans Silent Hill, les ennemis sont des... des... des zombis ! Morts une première fois, il n'est plus immoral de les réduire à nouveau à l'état de carcasses purulentes, non ? A l'inverse, vous donnez sciemment la mort à des gens qui n'ont rien demandé, dans Syphon Filter. C'est un peu là-dessus que repose 99% des films d'action aussi. Syphon Filter se réclame de cette tendance mais ne reçoit pas le même traitement que les longs métrages. On peut réfléchir au pourquoi. Quoi qu'il en soit, il nous faut admettre que le concept de violence reste globalement subjectif dans le détail. Interdire aux plus de 17 ans, au plus de 15 ans... Difficile de trancher tout en satisfaisant tout le monde. Il faudrait, pour juger avec pertinence, connaître la nature des critiques qui permettent à l'ELSPA d'établir le degré de violence. Après, on peut ne pas être d'accord, ce n'est pas pour autant qu'on aura raison. C'est le principe des concepts subjectifs.

Messieurs les censeurs

Q Etant fan de jeux gores, je voudrais vous poser une seule et petite question : est-ce que Familles de France peut présenter un réel danger sur les jeux gores à venir (censure, aucune distribution dans les grands magasins) tels que Resident Evil 3, Dino Crisis, Carmageddon, ou GTA 2 ?

Amberlin J. et Audisio J.B., fidèles lecteurs de PlayStation Magazine, Le Muy (83)

Silent Hill interdit des ventes ?

L'épisode croisade anti-violence est loin d'être terminé. Pour preuve, un nouveau communiqué émanant de Familles de France a vu le jour à la mi-août. But visé : interdire la vente aux mineurs de deux titres, qualifiés par l'association d' « ultra violents » : Silent Hill et Quake II (Nintendo 64). Le premier jeu, vous le connaissez tous. Un des arguments de FdF à son sujet précise que son caractère violent vient du fait que le héros et sa fillette « errent dans une ville aux mains de dangereux psychopathes » (sic). De la même façon, le communiqué ne se prive pas de rappeler que « Quake faisait partie des jeux préférés de deux adolescents américains qui ont assassiné plusieurs de leurs camarades au printemps dernier à Littelton ». Il y a quelques mois, suite aux « demandes » de FdF concernant le retrait de titres comme Resident Evil 2 ou G.T.A., certains grands distributeurs avaient obtempéré et supprimé les titres de la vente. Quelques magasins spécialisés avaient trouvé un compromis qui leur évitait très certainement le procès : interdire la vente aux moins de 18 ans. Mais vous l'avez constaté vous-même, les jeux sont revenus dans les rayons. Concernant Silent Hill, les menaces restent ce qu'elles sont : des menaces. Les démarches vont bon train depuis le début de la croisade, mais aucune mesure concrète n'a été appliquée pour l'instant. Et les procédures judiciaires sont quant à elles très longues. Alors, le paysage vidéo ludique n'est pas près de changer. Aucune inquiétude concernant le futur proche, donc : vous casserez bien du dino en novembre 99 et du zombi au début de l'an 2000 et ce, sans discrimination ! Quant à l'avenir...

Est-il annoncé ?

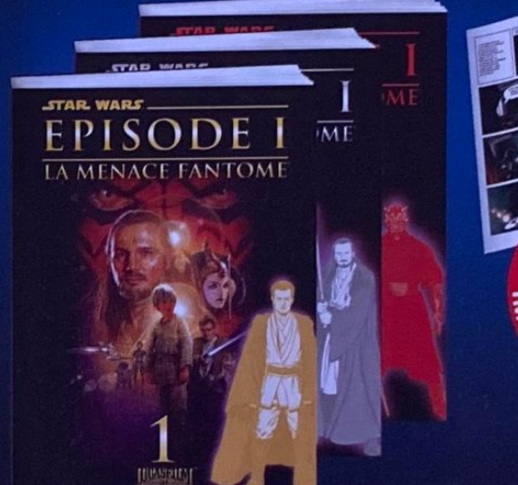
Le mot de la fin

Ce mois-ci, l'encadré réservé aux dates de sortie des jeux porte vraiment bien son nom. Presque du jamais vu : un seul titre se « partage » la vedette, et comme vous savez lire, je ne vous ferai pas l'affront de vous dire lequel. Heureusement, le nom a le mérite d'être long, ce qui nous sauve un peu la face, en quelque sorte. Par contre, le « NON », mot de la fin, nous donne les frissons de la honte... A noter que Westwood Studios prépare aussi Dune 2000, inspiré du roman de Frank Herbert, pour PlayStation. On vous informe encore sur le négatif, puisqu'aucune sortie sur le territoire français n'est prévue non plus...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?
COMMAND & CONQUER : LE CONFLIT DE TIBERIUM	WESTWOOD STUDIOS	NON

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX DES LE MERCREDI 6 OCTOBRE

STAR WARS
EPISODE I
LA MENACE FANTOME





AVEC LES VRAIS IMAGES et DIALOGUES
L'ALBUM BD-PHOTO

EN CADEAU
UN POSTER EXCLUSIF



Dimensions : 40 x 55 cm

Cet album BD-PHOTO de 48 pages est le premier d'une série de 3 numéros qui racontent l'Épisode 1 de Star Wars, La Menace Fantôme, avec tous les dialogues et plus de 1000 images du film.

L'Album de 48 pages + le Poster Exclusif 32F

BULLETIN DE COMMANDE

A découper, photocopier ou recopier sur feuille libre

Oui, je vous prie de me faire parvenir dans les prochains jours :

❑ L'album numéro 1 de Star Wars EPISODE 1 **sans autre obligation d'achat**, avec mon poster exclusif en cadeau, pour le prix total de 32F + 5F de frais de port, soit **37F**.

❑ Les trois albums numéros 1, 2 et 3 de Star Wars EPISODE 1 **sans autre obligation d'achat**, avec mon poster exclusif, au prix de **96F**, frais de port offerts.

M ❑ Mme ❑ Melle ❑ Prénom : .... Nom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Signature obligatoire (et des parents pour les enfants mineurs) :

Je joins un chèque de 37 F (album n°1 seul) ou de 96 F (série des trois albums, port gratuit) à l'ordre de Mirages et Légendes Multimédia et j'envoie le tout sous enveloppe affranchie à : Mirages et Légendes Multimédia, 197 route de Bordeaux, 16000 Angoulême.

© 1999 Lucasfilm Ltd. &™. All rights reserved. Used under authorization.







© 1999 Infogrames. © "" et "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

éditorial



Sony change de cap.

Au-delà du design très particulier de la PS2 et de ses capacités techniques impressionnantes, on entrevoit, non sans surprise, un agréable changement de politique. Le temps du jeu seulement serait-il révolu ? La PS2 compatible DVD Vidéo… la PlayStation quitterait-elle le giron vidéo-ludique pour goûter à d'autres délices ? Une façon d'entrer, par la voie royale, dans le cercle familial où la première PlayStation avait déjà glissé timidement un pied. A cela s'ajouteront les futures applications Internet, qu'il nous faudra attendre de voir et d'essayer avant de les juger. Pourtant, cette PlayStation-là pourrait bien être plus qu'une console de jeux. Bien plus.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaires de rédaction Edwige Nicot, Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Arnaud Chaudron, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkiewicz et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Premier rédacteur graphique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX, le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistantes de publicité Vanessa Gabriel, Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Responsable de promotion Eric Trastour.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture FIFA 2000 © Electronic Arts
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

DIFFUSION CONTRÔLÉE



nescafé NES.
Ne vous fiez pas à sa douceur.

Non, ne vous fiez pas aux apparences ! Nescafé NES est doux car c'est un mix inédit d'Arabica et de Robusta doux à la torréfaction légère. OK, mais attention ! parce que c'est un 100% café il est 100% stimulant.



NESTLE FRANCE 542 014 428 RCS MEAUX

NESCAFÉ.
Open up*



GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°35 OCTOBRE 1999

INITIEZ-VOUS
AUX SECRETS D'UN JEDI

STAR WARS
EPISODE I
LA MENACE FANTÔME
GUIDE OFFICIEL
PLAYSTATION & PC CD-ROM

Guide officiel des solutions
Inclus le making of du jeu

www.starwars.com
www.lucasarts.com





MEDIASOFT MULTIMEDIA
Jeux video, accessoires, figurines, produits dérivés



SPÉCIAL REVENDEURS

Mediasoft multimedia, distributeur exclusif du Graphic Kit en france c'est aussi :

- Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux video, consoles, accessoires, figurines, DVD…
- Une gamme de plus de 500 produits en permanence
- Une équipe de professionnels du jeux video pour de meilleurs conseils et un accueil à la hauteur de vos ambitions
- + de rapidité : vos commandes passées avant 19h vous sont livrées dès le lendemain matin !!
- + de 300 magasins qui nous font confiance depuis des années

Et pour l'avenir ? Appelez-nous au

01 39 91 50 01

Nous vous conseillerons les meilleurs produits de demain

IL Y A ENCORE DES CONSOLES GRISES ?



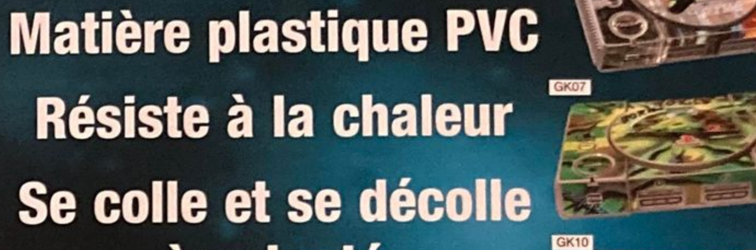
VU A LA TELE











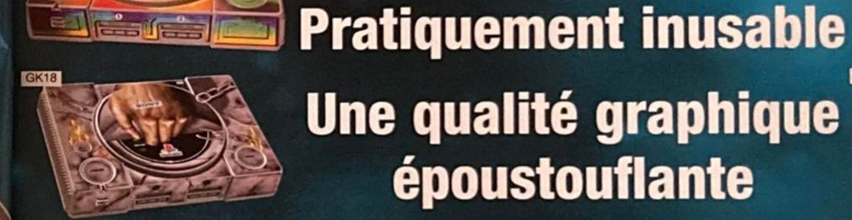
Matière plastique PVC

Résiste à la chaleur





Se colle et se décolle à volonté





Pratiquement inusable



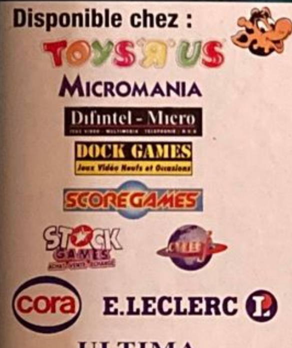


Une qualité graphique époustouflante





Très facile à poser







99F

Disponible chez :

TOYS"R"US
MICROMANIA
Difintel - Micro
DOCK GAMES
SCOREGAMES
STOCK GAMES
cora
E.LECLERC
ULTIMA

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

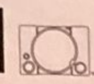
Signature

frais de port : 25 F

Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr





Produit et breveté par : Promo video s.r.l. http://www.promovideo.it e-mail: zpromo@tin.it



Par Dave Martinyuk

TENCHU 2

GUERRE (ET) ÉPÉES...

Editeur : Activision - Développeur : Sony Music (Japon) - Disponibilité Europe : printemps 2000

Tenchu. Un jeu qui ne nous a pas laissés indifférents, tout comme vous. Le soft ne devrait plus tarder à débarquer en Platinum et, au Japon, Sony Music continue de travailler sur sa suite. Un titre qui devrait aussi arriver sur PlayStation 2...





S'essayer à Tenchu, c'est vivre une expérience grandiose faite de souffles retenus, d'explorations intensives et de volonté perpétuelle d'incarner la Mort - au sens le plus mystique du terme. Une Mort silencieuse, prête à en épargner certains et à en emporter d'autres, ombre soudaine qui étouffe le moindre cri dans un flot de sang. Tenchu 2 tente de pousser le concept encore plus loin, en améliorant le fond et la forme du premier épisode. Sur le papier, les nouveautés sont nombreuses et les efforts semblent réels. A priori, si tout se tient, nous allons avoir droit à un jeu extraordinaire. De toute façon, je pense avoir beaucoup de mal à leur pardonner un jeu moyen...

CONTEXTE ET PRINCIPAUX PROTAGONISTES

Tenchu 2 a pour cadre la période Warring States (ou « Sengoku jidai » : période du pays en guerre), qui s'étend de 1467 à 1573, au Japon. Pour information, cette période a été marquée par le chaos et les confrontations, les différents « maîtres » du pays s'affrontant sans qu'il y ait véritablement d'ordre central. Le jeu tente d'être fidèle, historiquement, à ce contexte et cherche à en recréer l'atmosphère. Il est prévu que les noms de personnes ou d'endroits ayant réellement existés soient utilisés.

Le scénario met ici en scène un maître ninja, Azuma Shiunsai, et ses trois plus brillants élèves : Tatsumaru, Rikimaru et Ayame. Les habitués du premier Tenchu s'apercevront ici, avec bonheur, qu'un personnage supplémentaire est désormais disponible. Les catéchumènes du maître sont invités à traverser le pays et à surmonter, de la façon qu'ils jugent la meilleure, les épreuves qui ne manqueront pas de s'imposer à eux. Celui des trois qui respectera le plus fidèlement la voie du ninja deviendra successeur de Shiunsai et portera le titre craint et respecté de « maître du style Azuma ninjutsu ».



NOUVEAUTÉS EN VRAC

Les concepteurs de Tenchu 2 désirent améliorer le jeu de bien des manières :

- La discrétion reste plus que jamais une qualité primordiale dans Tenchu 2. Les gardes que vous tuez demeurent évidemment à vos pieds, gisant dans leur sang. Si quelqu'un d'autre les découvre, l'alerte est donnée. Il est donc sage de les transporter dans des endroits où il y a peu de chance qu'on les trouve (vous pouvez même les jeter à l'eau). C'est une nouveauté qui apporte un plus stratégique non négligeable au jeu.

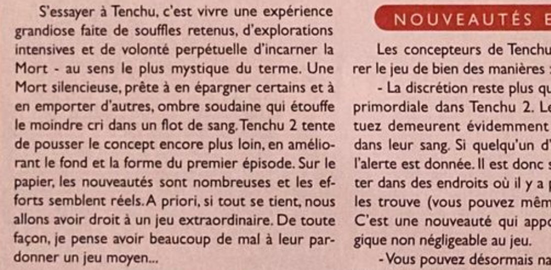
- Vous pouvez désormais nager sous l'eau. Il faut alors faire attention à votre niveau d'oxygène (un ninja est censé être capable de rester 5 minutes sous l'eau s'il ne bouge pas), qui descend plus ou moins vite selon les efforts que vous faites. Il faudra également faire attention au courant, parfois violent, qui pourra vous emporter si vous ne vous accrochez pas à quelque chose.

- L'utilisation d'un morceau de bambou creux permet au ninja avisé de rester autant qu'il le veut sous l'eau, et ce sans se faire repérer par les personnes alentour. Il est également possible de se propulser hors de l'eau d'un seul coup pour surprendre ses adversaires.

- Il est désormais possible de pousser des objets (rochers, caisses...) afin de les arranger d'une façon qui convienne pour préparer une meilleure approche en terrain découvert, par exemple. Certains murs cacheront également des portes dérobées ou des passages secrets.

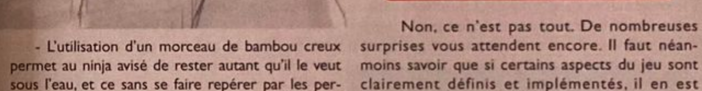
- Vous avez la possibilité de vous battre à mains nues dans Tenchu 2. Par ailleurs, de nouvelles armes, en plus du katana, font leur apparition : la lance, l'arc et les Tiger Claws, ou Griffes du Tigre. Ces dernières peuvent également servir à escalader les surfaces verticales apparemment infranchissables. Au final, le jeu prévoit que vous disposiez d'une palette de mouvements beaucoup plus élargie. Ce sera également le cas pour les ennemis...

- De nouveaux pièges vous attendent : plafonds qui s'écroulent, lances qui sortent subitement d'un mur, trappes (déclenchement immédiat ou différé), clochettes posées sur un fil et dissimulées dans l'ombre... Il faudra, plus que jamais, être constamment sur ses gardes.









ET CE N'EST PAS TOUT !

Non, ce n'est pas tout. De nombreuses surprises vous attendent encore. Il faut néanmoins savoir que si certains aspects du jeu sont clairement définis et implémentés, il en est d'autres qui sont à l'étude et pourront être écartés au dernier moment. Le jeu étant également prévu pour des machines plus puissantes (dont la PlayStation 2), une version plus « parfaite » verra peut-être le jour sur une autre plateforme. Cela étant précisé, voici à peu près tout ce que les concepteurs du jeu désirent encore ajouter, à ce jour, à Tenchu 2... Sachez tout d'abord que le jeu, a priori, inclura onze niveaux. Selon que vous jouiez avec Tatsumaru, Rikimaru ou Ayame, votre vision des choses sera modifiée et vous vivrez l'aventure de façon quelque peu différente. Un éditeur de niveaux sera inclus dans le jeu, tout comme dans Tenchu Shinobi-Gaisen. Vous pourrez bien évidemment échanger vos créations via memory card. Le moteur graphique promet d'être amélioré (possibilité de voir plus de choses et plus loin), ainsi que la détection des collisions. On nous promet également une Intelligence Artificielle plus pointue. Certaines missions se dérouleront de jour, d'autres de nuit et les talents de « stealth kill » (mort silencieuse, lorsque vous surprenez l'adversaire) seront bien plus développés. Le mouvement le plus difficile aura pour résultat la décapitation de votre ennemi... Une dernière chose : le jeu à deux, via le câble link, semble être à l'étude. Cela ne profiterait qu'à une minorité de joueurs mais pourrait tenir de l'expérience ludique ultime. Bref, Tenchu 2 a toutes les allures d'un titre grandiose qui risque bien de marquer les esprits lors de sa sortie. Il faudra néanmoins attendre encore de longs mois avant de pouvoir s'y essayer. Patience...



Gros plan sur le clan Azuma

Tatsumaru (20 ans)

Il est le plus âgé des élèves du maître. Il préfère se battre à mains nues plutôt qu'avec des armes. Il s'entraîne depuis plus longtemps que Rikimaru ou Ayame et ses talents sont supérieurs aux leurs. Il possède une personnalité forte et a parfois tendance à mettre sa vie en danger de façon inconsidérée. Sa notion du devoir, en tant que ninja, l'amènera à accepter une mission au cours de laquelle il aura à affronter Rikimaru. C'est pour lui une destinée étrange qu'il accepte avec philosophie...

Rikimaru (18 ans)

Ayant grandi dans le village où il a été formé à devenir ninja, Rikimaru connaît peu de choses du monde extérieur. Appliqué, il s'est entraîné pendant des années sans jamais se plaindre. Il a très (trop ?) confiance en lui et se sent capable de terrasser n'importe quel adversaire. Il apprendra, de façon parfois douloureuse, que rien n'est jamais acquis. Tenchu 2 nous dévoilera de quelle façon Rikimaru a reçu la balafre que l'on voit sur son œil droit.

Ayame (14 ans)

La plus jeune des élèves du maître est peut-être aussi la plus douée. Elle ne fait néanmoins jamais l'effort d'étudier sérieusement. Elle déteste perdre, en particulier face à des hommes plus âgés, et lorsque cela lui arrive, elle étudie en secret de nouvelles techniques. Elle le fait toutefois en dilettante, sans passer le temps nécessaire pour les maîtriser parfaitement. Sa curiosité naturelle l'amènera à affronter de nombreux dangers.

Azuma Shiunsai (65 ans)

Sachant, de façon instinctive, que son existence arrive à son terme, le maître tient à trouver, parmi ses élèves, un digne successeur. Il les envoie affronter les dangers du monde extérieur afin d'éprouver leurs capacités mentales et physiques. Il s'inquiète tout de même à leur sujet et décide de se déguiser afin de leur venir parfois en aide, les surveillant constamment en restant dans l'ombre.



Par Stéphane Hébert

STAR TREK RED SQUADRON

SPOCK SUR PLAYSTATION

Editeur : Interplay - D veloppeur : Warthog (tats-Unis) - Disponibilit : juillet 2000



Le premier Star Trek de la PlayStation, ça fait toujours un choc. La série n'avait jusqu'ici pas inspiré les créateurs sur console. Premières images de Space Opéra.



Des vaisseaux plut t bien mod lis s et de taille plus qu honorable. Un jeu de tir qui n est pas sans rappeler Colony Wars.



Alors que sur PC, les Star Trek sont plus nombreux que les cafards dans les cuisines de la caserne de Montlhéry (petite vengeance personnelle, suite aux douloureux mois d'armée effectuée dans les lieux), le fait est que notre chère console s'en trouve fort dépourvue. Interplay a ainsi décidé de mettre un terme à cette cruelle pénurie de vulcains et fomente, pour le mois de juillet 2000, un Star Trek Red Squadron. La version que nous avons reçue étant sans doute située entre le pré-larvaire et la pré-alpha, difficile de se faire une idée précise de ce qui nous attend pour les prochaines vacances. A première vue, il s'agit d'un jeu de combat spatial dans lequel vous incarnez un ongle aux commandes de chasseurs de la Fédération. Oui, « pilote » ça se prononce « ongle », en spockien. Que voulez-vous, ce n'est pas de ma faute et ce n'est pas mon genre de faire des jeux de mots aussi foireux. Ouais, ouais, ouais, enfin, c'est la vie quoi... Bon, et vous, ça va sinon ? Ah oui, Red Squadron... Le jeu dont, pour le moment, il n'y a pas grand-chose à dire...



PAS GRAND-CHOSE À DIRE, DONC

La seule et unique mission jouable de cette version vous demande d'escorter un cargo chargé de délivrer des médicaments à une colonie éloignée. A moins que ce ne soit des poulpes, je ne sais plus très bien. Le problème ne vient pas du fait que le commandant du cargo soit une femme (après tout, il y en a qui conduisent très bien...), mais plutôt qu'une sale race de méchant n'en voudra rien qu'à le détruire. Oui, cette phrase est horrible à lire, mais je vous rassure, à écrire ce n'est pas la joie non plus. Bref, encore une histoire de guerre entre peuples où vous allez devoir fourrer votre nez. Pour le moment, vous pouvez tirer avec plusieurs types d'armes sur les gueux, partir en marche arrière en cas de créneau urgent ou bien vous faire livrer une pizza express grâce à un cheat code « spécial programmeurs à la bourre ». Des coéquipiers se feront un plaisir de venir vous épauler dans votre noble quête, ce qui devrait donner aux combats un côté space-opéra bien sympathique. Bon, je ne vais pas m'étaler plus longtemps, vous aurez compris qu'il faut attendre quelques mois avant d'avoir plus d'éléments. Si vous ne pouvez pas attendre, je connais un très bon magasin de costumes qui loue des oreilles de Spock supers, et d'ailleurs... Mais bon, bref.

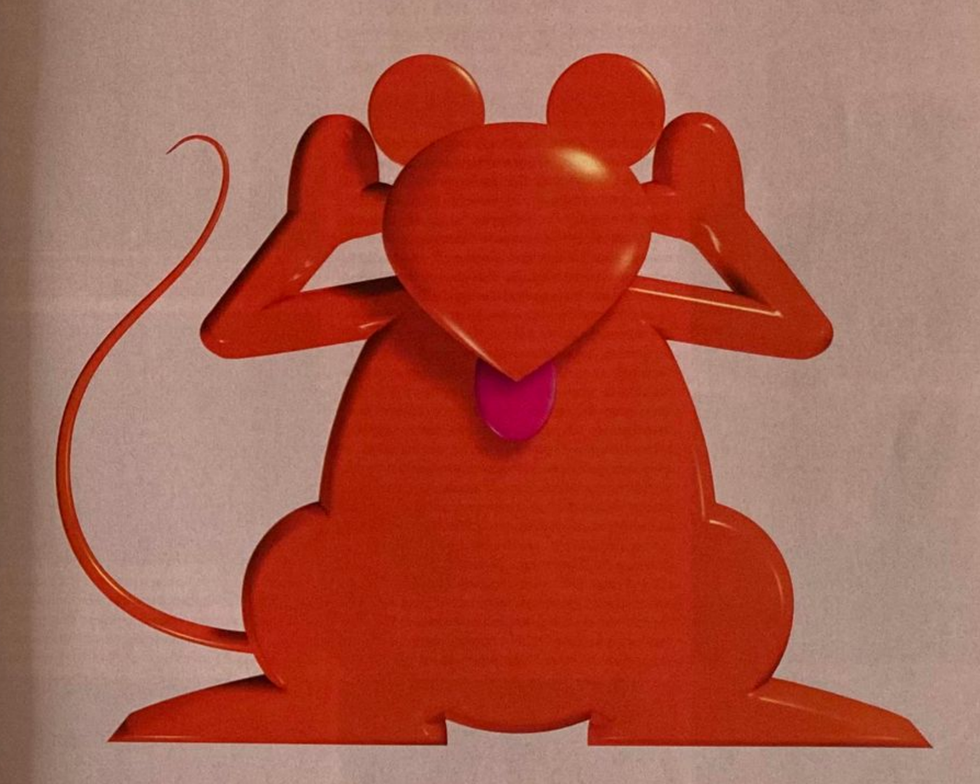
Une longue histoire

Si, aujourd'hui, Star Trek fait partie de la culture mondiale, la faute en revient à un certain Gene Roddenberry, réalisateur américain des années 60. Comment ça, désobligeant ? Mais non... Je suis moi-même un fervent Trekker, toujours habillé en pyjama vert et noir. Débutée en 1966, la série narre les aventures du vaisseau spatial Enterprise, dont la mission, en cette fin de XXIIIe siècle, consiste « à aller là où nul homme n'est jamais allé ». Vaste tâche. Après les 79 épisodes originaux, ce fut au tour de 6 longs métrages de voir le jour (ou plutôt le noir des salles). En 1986, la série fut relancée avec de nouveaux acteurs (les anciens demandaient trop d'argent). Elle fut baptisée Star Trek : The Next Generation (300 millions de dollars de bénéfices nets...), alors que l'action prenait, cette fois, place vers le milieu du XXIVe siècle. Deux nouveaux films virent ensuite le jour, avec les acteurs de TNG. Une troisième saison fut lancée pour remplacer TNG, délaissant l'Enterprise au profit d'une station spatiale : Deep Space Nine. Décevante au goût des fans. Puis vint Star Trek Voyager, qui renoua avec le concept « alone in the space », que Deep Space Nine avait quelque peu laissé de côté. Excellente, toujours au goût des fans.



Des combats spaciaux piques pour les adeptes de jeux de tir.

FINI
LA PETITE SOURIS QUI VOUS DONNAIT DE L'ARGENT.



CRÉDIT ÉTUDIANTS À PARTIR DE 4,5 %*

*Taux hors assurance pour tout Crédit Etudiants d'au moins 10 000 F remboursable en 3 ans maximum. Exemple pour un Crédit Etudiants à 4,5 % de 35 000 F** : 36 mensualités de 1049,61 F assurance comprise. Coût total du crédit frais inclus : 2 842,96 F (dont 57 F de frais de timbre et coût de l'assurance 0,54 % du capital restant dû). TEG annuel : 5,148 % - TEG mensuel : 0,429 %.
**Sous réserve de l'acceptation du dossier.

BNP en ligne
0 801 63 06 06
www.bnp.fr



PARLONS D'AVENIR

Par Dave Martinyuk

TOMB RAIDER

LA RÉVÉLATION FINALE (ACTE II)

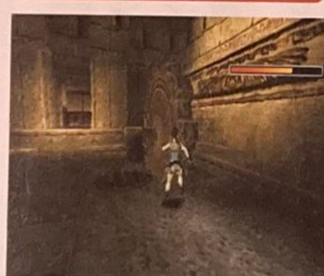
Editeur : Eidos - Développeur : Core Design (Angleterre) - Disponibilité : fin novembre 99



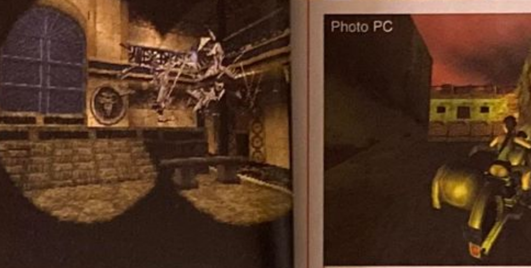
Tomb Raider, le nouvel épisode, et de nouvelles images. Les adeptes de Lara Croft ne voudront certainement pas manquer ces deux pages dans lesquelles ils découvriront ce qui attend Lara en fin d'année !



Lara peut grimper ou descendre à la corde.



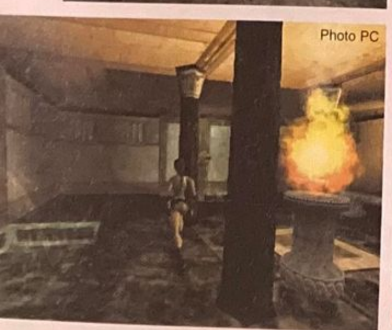
Nous vous en parlions déjà le mois dernier, voici le deuxième acte de la présentation d'un jeu qui s'annonce, comme d'habitude depuis quelques années, comme un événement majeur de cette fin d'année ; Tomb Raider : La révélation finale. Ces deux pages présentent peu de nouvelles infos. Mais il y a de nouvelles photos ! Rappelons que les nouvelles aventures de Lara se veulent désormais moins difficiles et plus linéaires (il n'y a plus de chemins différents pour arriver à la fin d'un niveau), axées principalement sur la résolution d'énigmes. On ne tournera plus en rond pendant des heures dans TR IV. Les éléments nécessaires à la résolution d'une énigme se trouvent toujours dans les alentours. A vous de les découvrir… et de savoir les utiliser. Les endroits visités sont en général plus petits que dans TR III (avec ses niveaux immenses), l'idée des concepteurs étant de proposer un jeu bénéficiant d'une atmosphère plus « intime » et plus intense. La totalité du jeu se déroulant en Egypte, les recherches concernant cette civilisation antique sont ici assez poussées. Nous aurons même droit à la représentation de temples et de bâtiments de l'époque qui existent ; certes de façon un peu plus délabrée dans la réalité. Le contexte de l'Egypte est une bonne chose lorsqu'on sait que, dans TR 1, c'était le niveau préféré de nombreux joueurs. Certains regretteront peut-être cela en mettant en avant que le jeu propose de ce fait toujours les mêmes dominantes de couleurs (du doré, du marron, du noir, des éclairages en pagaille, des textures de pierres un peu partout…) mais il suffira d'apprécier l'endroit pour s'apercevoir que Lara y est un peu chez elle. A priori, tout a été fait pour que l'on accroche. Nous verrons très bientôt si Core Design a réussi son pari…

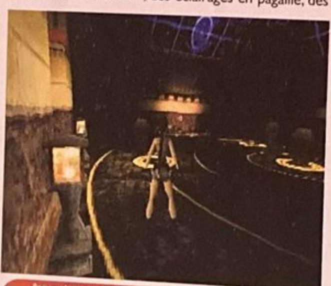


Les jumelles vous permettent d'observer de loin sans vous mettre en danger.

Parmi les nouveaux véhicules, Lara peut conduire un side-car.







Comme dans les précédents épisodes, TR IV joue à fond avec les éclairages et les lumières.

UN VRAI FILM, ET SANS COUPURES

Pour la première fois dans un Tomb Raider, il n'y aura pas ici d'écrans de chargement, longs et fastidieux, qui cassent le rythme de l'aventure. Pour passer d'un niveau à l'autre, le jeu utilisera des « in game levels ». Késako ? Eh bien, pendant une course en jeep ou lors d'une scène de transition sur un train, par exemple, le jeu procédera à des chargements sans que vous vous rendiez compte de rien. Ceci, associé aux cinématiques et aux « cut scenes » (vous êtes spectateur du jeu lors de certains moments clés), fait de TR IV un titre qui tient de l'expérience ludique continuelle.

Le titre « révélation finale » n'est pas ici choisi au hasard. TR IV sera certainement le dernier Tomb Raider à voir le jour sur PlayStation (en tout cas pour ce qui concerne la première génération de console). Ici, vous apprendrez tout, ou presque, sur la vie de Lara. Un livre virtuel vous fait part de nombreuses informations la concernant et, de son enfance à nos jours, vous comprendrez comment et pourquoi « Lara jeune fille de bonne famille » est devenue « Lara l'intrépide aventurière qui n'a peur de rien ». Un niveau spécial est prévu spécialement pour cela en guise de niveau d'entraînement, et il remplace le niveau de la maison de Lara, que l'on connaît habituellement. Il sera inclus dans le jeu « normal » et il faudra absolument que vous le franchissiez pour pouvoir véritablement commencer à jouer à TR IV.

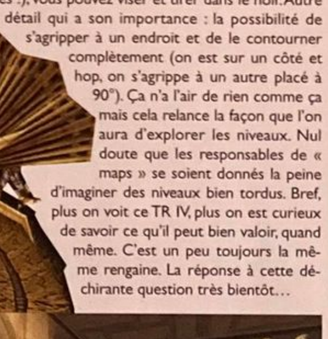


Pour couronner le tout, sachez que le jeu présentera des personnages clés qui ont compté dans la vie de Lara. Nous n'avons pas encore trop de détails à ce sujet (et puis ce serait dommage de gâcher la surprise), mais l'on peut d'ores et déjà vous dire qu'elle a un très bon ami français, Jean-Yves, et que son ancien mentor fait ici une apparition remarquée…

ATMOSPHÈRE MYSTIQUE

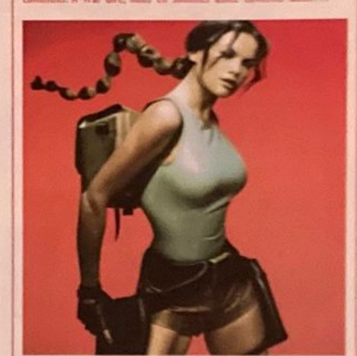
L'Egypte, Terre des Dieux Anciens, a toujours été synonyme de mystère. Ici, pour contrecarrer l'influence grandissante de Seth (que Lara a libéré), il vous faut découvrir Horus, et utiliser ses pouvoirs à votre avantage. Les ennemis présents ont, bien sûr, un rapport avec la mythologie : momies, sphinx, squelettes… Il y a également des ennemis humains (ceux-ci seront souvent capables de vous suivre où que vous alliez), mais de niveau en niveau, l'omniprésence de Seth grandit et les adversaires penchent de plus en plus du côté « monstrueux ».

TR IV présente également une grande nouveauté : la possibilité de combiner plusieurs objets ensemble. Par exemple, en attachant une lampe-torche à un fusil (et pourvu que vous ayez des piles !), vous pouvez viser et tirer dans le noir. Autre détail qui a son importance : la possibilité de s'agripper à un endroit et de le contourner complètement (on est sur un côté et hop, on s'agrippe à un autre placé à 90°). Ça n'a l'air de rien comme ça mais cela relance la façon que l'on aura d'explorer les niveaux. Nul doute que les responsables de « maps » se soient donnés la peine d'imaginer des niveaux bien tordus. Bref, plus on voit ce TR IV, plus on est curieux de savoir ce qu'il peut bien valoir, quand même. C'est un peu toujours la même rengaine. La réponse à cette déchirante question très bientôt…



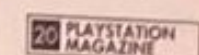
Lara sera toujours Lara…

Les avatars humains de Lara Croft se suivent et se ressemblent, fatalement. Après les déconvenues de Eidos avec Nell McAndrew (Playboy, tout ça…), la section marketing de la boîte s'est débrouillée pour trouver un nouveau mannequin : Lara Weller. La jolie Anglaise, au prénom homonyme, est née en Hollande le 6 avril 1975 et mesure 1, 73 m. Elle possède aussi, bien évidemment, des mensurations que beaucoup considèreront comme étant parfaites (je vous laisse le soin d'admirer les photos pour en décider). Ses yeux sont marrons, tout comme ses cheveux, ce qui est aussi le cas de notre Lara virtuelle. Les similitudes sont donc assez nombreuses. Il semblerait que Mlle Weller soit assez heureuse d'incarner une héroïne avec laquelle elle a déjà tant de points communs. A vrai dire, nous en sommes assez contents aussi…









Par Jean Santoni

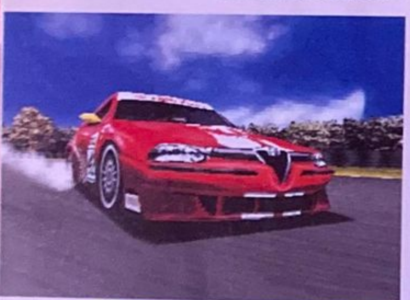


TOCA WORLD TOURING CARS

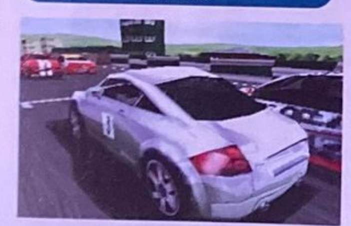
Editeur : Codemasters – D velоppeur : Codemasters
[Angleterre] – Disponible en janvier 2000

TOCA S'INTERNATIONALISE !

Les jeux de course de caisses n'en finissent plus d'arriver ! Codemasters sera, une fois encore, dans le peloton de tête. C'est une certitude.



30 voitures et deux fois plus de circuits. Il sont g n reux chez Codemasters.





Codemasters serait-il synonyme de bonne nouvelle ? Après nous avoir envoyé, le mois dernier, 5 petites photos bien alléchantes de Colin McRae Rally 2 (rien que d'y penser, de l'écume sort de ma bouche), l'éditeur britannique récidive cette fois avec l'annonce du troisième volet de son autre simulation de course automobile, j'ai nommé TOCA ! On a beau être en automne, moi, j'dis que la vie est belle ! Comme le veut la coutume, bien sûr, pour le moment, à part quelques photos d'écran, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Du coup, tonton Santoni va être obligé de broder. Pour ceux qui s'interrogent sur l'intérêt d'un nouvel opus, il faut savoir que TOCA Touring Cars s'est vendu à plus de 2,5 millions d'exemplaires à travers le monde. La série a d'ailleurs fait un carton en Angleterre où cette discipline motorisée est très populaire. A titre de comparaison, rappelons que les ventes de Colin McRae Rally s'élèvent, elles, à 1,5 millions d'exemplaires. Et voilà, encore un truc dément à placer dans un débat mondain ! Imaginez-vous, assis dans un sofa en skaï blanc designé par Stark, en compagnie d'une dizaine de Versaillais consanguins... Tout le monde parle de la chute du cours du tapioca en Indonésie, en bouffant des Pepitos et, vous, blam !, vous balancez comme ça, à froid, les chiffres de vente des derniers produits Codemasters. La classe...

Flash Info

Au cas où les chiffres des ventes de TOCA et de Colin McRae Rally ne suffiraient pas à convaincre votre future belle-maman, voici une info supplémentaire qui devrait, en toute logique, faire pencher la balance de votre côté. Le 8 septembre, Codemasters a signé un accord avec un jeune studio de développement : Red Lemon Studios (BraveHeart sur PC). Cette équipe de programmeurs, basée à Glasgow, co-développera avec Codemasters plusieurs titres dont une fresque épique qu'on nous promet spectaculaire et originale. Le projet, encore tenu secret, est prévu sur toutes les plates-formes.



Des rumeurs font tat d une conduite plus arcade ... Piti . pas a !



Des collisions plus r alistes et un nouveau moteur 3D pour ce troisi me volet.



UN JEU AMBITIEUX

Si l'on en croit le communiqué de presse, TOCA World Touring Cars devrait instaurer de nouveaux standards en matière de gameplay et de graphismes. Gavin Raeburn, le producer de TOCA, déclare à cet égard : « si cela doit être le dernier de la lignée des TOCA développé sur l'actuelle PlayStation, ce sera sans aucun doute le meilleur et le plus réaliste des jeux de course sur circuits de la console ». Les plus gros changements concerneront la prise en main qui sera un peu moins élitiste (prions pour que cela reste de la simulation) et la gestion des collisions qu'on nous promet spectaculaire. En effet, l'équipe de développement a mis au point un système inédit de déformation dynamique des polygones. Le championnat, quant à lui, ne sera plus exclusivement dédié aux circuits britanniques ; les joueurs pourront désormais concourir sur les tracés les plus prestigieux d'Europe, des Zetazunis, du Canada, d'Australie et du Japon... Soit deux fois plus de circuits que dans TOCA 2 ! Enfin, compétition internationale oblige, TOCA WTC proposera un choix de 30 modèles officiels de Super Tourisme (des Peugeot, des Toyota, des Renault, des Volvo, des Nissan, etc.). Mais dites donc, ça fait un concurrent de plus pour Gran Turismo 2, non ?



INFOLINE : 05 57 35 06 93 - DDP SHOP - 17, RUE MONTMARTRE - 75001 PARIS - METRO LES HALLES



MICROMACHINES 4

MARATHON MAN

Editeur : Codemasters - Développeur : Codemasters (Angleterre) - Disponibilité : janvier 2000

Codemasters exploite les filons tout en s'attaquant à des produits plus originaux comme No Fear ou Price Nasseem. Une façon d'assurer ses arrières, comme qui dirait.

Lorsqu'on demande aux joueurs quel est le titre le plus convivial de la PlayStation, la réponse est unanime, tout le monde hurle en cœur : MicroMachines V3 ! Sorti il y a maintenant plus de deux ans (en mars 97, pour être précis), ce jeu de course de petites voitures signé Codemasters demeure, encore à l'heure actuelle, la référence absolue du « jeu à plusieurs ». Un record de pérennité ! Ah, les parties à huit dans ma chambre de 9 mètres carrés, avec deux joueurs sur chaque manette, l'adrénaline, les insultes et ma mère qui n'osait même plus ouvrir la porte de ma chambre tellement ça sentait le fauve... Comment oublier de pareils moments ! Bizarrement, la concurrence ne s'est pas tellement acharnée à essayer de détrôner ce monument d'amusement. Les tentatives de putsch ont été assez rares : Circuit Breakers, Super Sonic Racers... Mmm, j'ai un petit trou de mémoire, n'insistez pas, j'ai beau chercher, je n'en trouve pas d'autres !



Vos mutants courent en agitant les bras : hilarant !





Des environnements 3D d'une qualité graphique irréprochable.

DU BRUT DE FUN

Evidemment, je ne vous parle pas de MicroMachines V3 comme ça, par pure nostalgie. Codemasters, décidément très en forme ces derniers temps, prépare tout simplement la suite de ce jeu culte. O surprise ! Pour ce quatrième volet, les développeurs ont choisi de remplacer les petites voitures par des mutants de la taille d'un Schtroumpf. Eh oui, désormais, c'est de course à pied dont il est question ! Mais n'allez pas penser pour autant que le jeu a perdu en vivacité, au contraire ! Tiens, tout à coup, ça me fait penser aux cafards de ma cuisine qui détalent en me voyant arriver avec une pantoufle à la main ! A l'inverse des insectes qui hantent les résistances de mon frigo, les petits lutins de MM4 (12 au total) disposent tous de coups spéciaux (tornade, décharges électriques, pets, il y en a pour tous les goûts...), ils peuvent bien sûr se pousser mais également sauter et escalader les obstacles qui jonchent les tracés. Le moteur graphique, quant à lui, a entièrement été refait, la version définitive proposera 32 circuits truffés de pièges vicelards, enfin, il sera possible de former des équipes et même d'organiser des tournois. Bref, en toute logique et au vu des qualités ludiques de la version bêta, il y a de fortes probabilités pour que le titre de Codemasters relance les ventes de Multi-tap !





32 circuits sinueux déclinés sur le thème de la maison et des tas de coups spéciaux pour un maximum de fun.

Success story

Fondé en 1986 par David et Richard Darling, Codemasters a très vite connu le succès commercial. En 1998, cette société, qui emploie aujourd'hui 250 personnes, est consacrée « Best Publisher of the Year » par le magazine Edge. Une très grande année pour Codemasters, qui voit trois de ses titres au sommet des charts internationaux : Colin McRae Rally, TOCA 2 et Music. Fin avril 99, les ventes de Codemasters ont enregistré une hausse de 250 % par rapport à l'année précédente pour atteindre 70 millions de livres ! Après avoir conquis le territoire européen, l'éditeur britannique tente actuellement d'appliquer sa recette marketing aux Etats-Unis et au Japon !
Sur le ouaib : www.codemasters.com

Whaou !
Fortement conseillé à tous ceux qui en veulent
Ce jeu va vous rendre dingue. Vivez des descentes extrêmes en pilotant de surpuissantes motoneiges. Dévalez la montagne en choisissant les meilleurs chemins. Maîtrisez jusqu'à 10 figures incroyables pour mettre minables vos petits camarades. Avec Sled Storm vous n'aurez pas le temps d'avoir froid.
www.sledstorm.com
ELECTRONIC ARTS
PlayStation






LES DÉMONSTRATIONS MICROMANIA

funradio En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Tous les mercredis et samedis un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

RC STUNT

DÉMONSTRATION

MERCREDI 6 OCTOBRE - SAMEDI 9 OCTOBRE



RC Stuntcopter est une véritable simulation 3D d'hélico radiocommandée : 6 niveaux de difficulté, du fun à 200% !



DÉMONSTRATION

MERCREDI 13 OCTOBRE - SAMEDI 16 OCTOBRE

La simulation la plus réaliste avec 250 équipes, 5000 joueurs, 13 stades internationaux mythiques modélisés et les vrais noms des joueurs !

DÉMONSTRATION

MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE



Une aventure qui utilise la force !!! 12 niveaux de jeux, 100 adversaires, 11 armes différentes dont le fameux sabre des chevaliers Jedi...



DÉMONSTRATION

MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE



8 personnages jouables, avec leurs propres aptitudes, magies... Un nombre incroyable de sorts, magies et pouvoirs pour des combats encore plus impressionnants !



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir conditions à la caisse.

Grand concours LE MONDE DES BLEUS

Le jeu officiel de l'Équipe de France

PlayStation



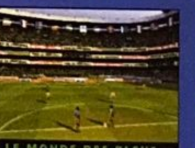
dans votre Micromania !

Gagnez* 1 place pour aller voir un match de l'Équipe de France au Stade de France et peut-être un tour du monde des 6 stades mythiques !



Faites le meilleur score de votre Micromania en gagnant **la Coupe du Monde** avec l'équipe de France en niveau de difficulté maître et vous **gagnerez 1 place** pour aller voir un match de l'Équipe de France au Stade de France.

Voir modalités du concours dans votre Micromania.









L E S M I C R O M A N I A

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

75 MICROMANIA LA VALENTINE Nouveau
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille

93 MICROMANIA BEL'EST Nouveau
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet

13 MICROMANIA LE MERLAN Nouveau
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE Nouveau
Gare SNCF Montparnasse - 75015 Paris

13 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE Nouveau
C. Ccial Auchan "Trois Fontaines" - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare Saint-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Vélizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Vélizy - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43

94 MICROMANIA BERCY 2 - C. Ccial Carrefour
94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61 Nouveau

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Ccial Place Auchan Illkirch - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

Par Gregory Szriftgiser

L'AMERZONE

QUAND LA B.D. DEVIENT INTERACTIVE

Editeur : Microïds - Développeur : Microïds (France) - Disponibilité : fin novembre 99

Benoît Sokal est un auteur de bande dessinée. Après avoir écrit et dessiné plusieurs albums, il s'est mis au multimédia. L'Amerzone est son premier jeu : l'aboutissement de 4 ans de travail !



Le curseur change, comme d'habitude dans ce genre de jeu, à l'approche d'un élément intéressant.

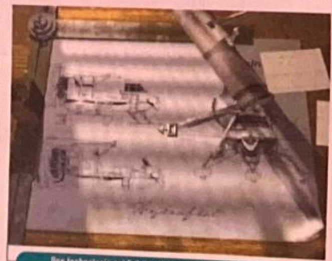
De prime abord, l'Amerzone se présente comme un bon vieux jeu d'aventure, façon clic & play : on déplace un curseur sur l'image, changeant de forme pour montrer les possibles interactions avec celle-ci, on saisit des objets, résout des énigmes, etc. Un système classique comme on a déjà pu en voir dans toute une variété de titres, des Boucliers de Quetzalcoatl à Versailles, en passant par X-Files et tant d'autres. Mais l'univers de l'Amerzone, imaginé par Benoît Sokal, confère à ce titre, coproduit par Microïds et Casterman, une ambiance toute particulière. A vrai dire, on retrouve le mystère décalé d'un Myst/Riven, avec une logique bien plus présente, de sorte que le joueur n'est pas perdu dans les méandres d'un univers trop complexe. Ce type de jeu étant particulièrement rare, les fans devraient être comblés.

L'OISEAU BLANC

Vous jouez le rôle d'un journaliste, attiré dans une histoire mêlant écologie, politique et action. Le but : redonner vie à une race mystérieuse et légendaire d'oiseaux, naissant et mourant en plein vol, sans jamais se poser : les oiseaux blancs. Le monde de l'Amerzone ressemble énormément au nôtre, tel qu'il pouvait être dans les années 50. Au cours des premières minutes de jeu, un facteur vous apprend que le vieil explorateur vous attend dans le phare, un peu plus loin sur le chemin de terre fendant la nature locale. Arrivé sur place, celui-ci vous conjure, dans un dernier souffle, d'achever ce qu'au soir de sa vie, il n'a plus la force d'entreprendre : un voyage vers l'Amerzone, pour sauver l'espèce. Ce vieil explorateur, bourré de bonnes intentions, mais que les erreurs de jeunesse ont laissé à jamais dominé par l'amertume et la culpabilité, va vous convaincre. Sans trop savoir pourquoi, vous allez reprendre ses notes, contacter petit à petit ses vieilles connaissances et tenter de partir à nouveau en Amerzone, éclaircir le mystère de cette vieille légende indienne.







Une technologie qui fait invariablement penser à Myst et Riven.



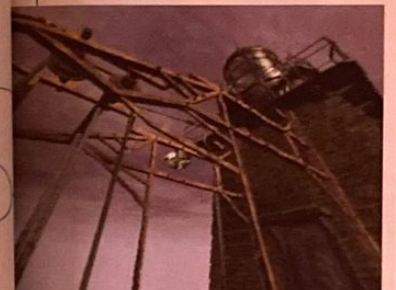
Tout commence près d'un phare, en Bretagne, où vous ferez la rencontre décisive avec l'explorateur.



CINÉMA, ROMAN NOIR, B.D. ET JEU VIDÉO

L'univers et l'ambiance de l'Amerzone sont issus d'inspirations chères à l'auteur. De Indiana Jones à Apocalypse Now, en passant par divers romans noirs, ces inspirations diverses génèrent une ambiance sombre, teintée d'aventure et mâtinée de féerique. Un cocktail tout particulier, qui destine le jeu à un public d'adultes. Pour revenir dans notre si belle réalité, parlons un peu de l'aspect technique. Utilisant un moteur semblable à l'Omni 3D de Cryo, qui fut à la base d'Atlantis, Versailles, Egypte et bientôt Chine, le jeu permet de regarder à 360°. Les déplacements se font naturellement, d'une image à l'autre. Pourtant, la finesse du graphisme a fait des progrès, par rapport aux titres sus-cités. Des sections animées donnent un peu plus de vie aux décors, et des cinématiques narrant régulièrement les progrès de l'histoire et les rencontres insolites font le reste. Celles-ci sont particulièrement belles ; et il est clair que l'ensemble a nécessité énormément de travail. Un titre particulièrement réussi, pour un premier pas dans le monde du jeu vidéo, dont la force réside clairement dans un univers détaillé plutôt que dans un gameplay faussement novateur. A voir.







L'explorateur. Les personnages sont tous modélisés de main de maître, et les doublages sont excellents.



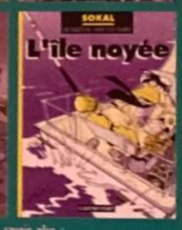
Enigmes et puzzles, manettes et leviers, les habitués des jeux d'aventure ne seront pas dépaysés.

Benoît Sokal

Né en 1954, il est une pointure de la bande dessinée. Associé à des projets tels que A Suivre, magazine de bande dessinée renommé, il est le créateur du personnage : l'Inspecteur Canardo, héros atypique évoluant dans un monde animalier, antithèse de celui de Disney. Il a, bien entendu, réalisé l'album « l'Amerzone » dont est inspiré le jeu et travaille actuellement sur un nouveau volume de l'Inspecteur Canardo, ainsi qu'un autre jeu vidéo. Voici sa bibliographie :











Pour en savoir plus :
http://www.casterman.be,
http://www.amerzone.com

Alexandre Valembois
Ne le 28/06/04 à Paris (France).
Docteur en zoologie,
agrégé de biologie tropicale.

Voyage en Amerzone (1932-1934).

Notes et observations diverses à l'usage des explorateurs :

1) Le voyage et ses préparatifs.
2) Puebla.
3) Le fleuve Amerzone.
4) Chez les Ovovolahos.
5) Marais et volcans.

L'ensemble des documents que vous consulterez, mêlant fiction et réalité, sont très développés. On s'y croit.





Par Dave Martinyuk

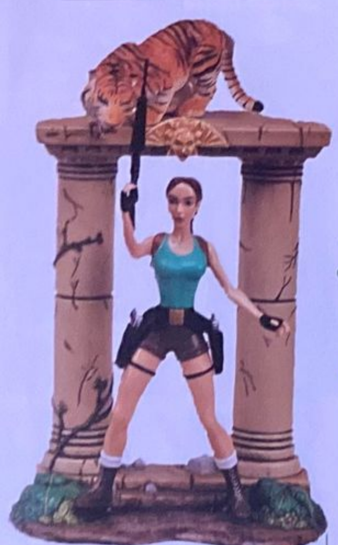
LES FIGURINES LARA CROFT

LARA DANS TOUS SES ÉTATS



Lara Croft sur sa moto (15 cm - 100 F)

Lara Croft vous fait rêver. Alors, histoire de vous faire plaisir, les fabricants de gadgets ont pensé à vous. Et nous aussi, comme on pense à vous, on vous donne le tuyau. Ça ne sert à rien, mais c'est tellement chouette...



Lara Croft contre le tigre du Bengale (15 cm - 100 F)



Lara Croft contre le requin (15 cm - 100 F)

Lara Croft Area 51 (20 cm - 230 F)

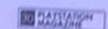
Il est un état, ma foi très humain, qui s'appelle le désir. Il peut s'exprimer de différentes manières - notamment par le biais du désir sexuel - mais il s'exerce également de manière plus subtile parfois. Notre société économique, dépendante des fluctuations boursières, nous amène à penser que le bonheur se trouve dans la possession. Dont acte. Nous nous procurons des choses dont nous n'avons pas toujours foncièrement besoin et ressentons, pendant un moment, un grand sentiment de joie. Superficiel bien sûr, mais la plupart des choses qui nous entourent ne le sont-elles pas ? C'est là que les dieux marketing et publicité, interviennent. Ce déodorant que tu t'asperges sur la poitrine attire des filles ultra-mignonnes : achète-le ! Ce couscous que tu achètes tout préparé est meilleur que celui de ta mère : achète-le ! Cette voiture peut faire Paris-Moscou d'une traite, et avec un seul plein : achète-la ! Et on achète... Nous sommes conditionnés comme ces morceaux de bœuf ou de poulet que l'on trouve sous plastique au supermarché. Je ne me plains pas du système, j'y baigne et y évolue comme un poisson dans l'eau. J'y suis heureux comme un poisson-lune, comme on dit dans le Midi. Bon ok, c'est pas vrai, là j'invente des expressions. Ça sonnait bien poisson-lune...

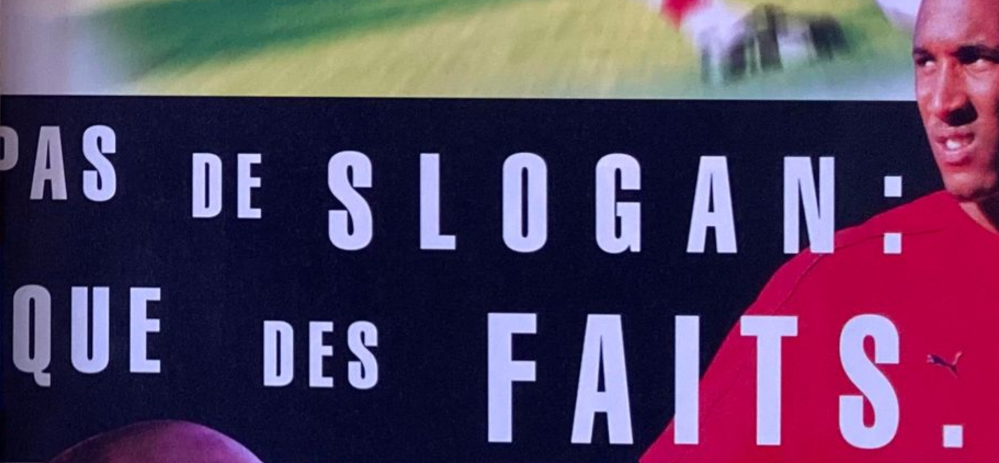
ET LARA DANS TOUT ÇA ?

Lara elle est là, reine d'ubiquité en même temps que de beauté, et elle fait profiter les joueurs de sa plastique véritable en vous proposant certaines scènes « mythiques » tirées des différents jeux : Lara dans la jungle, Lara contre un tigre, Lara contre le Yéti (mmmh, j'ai dû rater cet épisode, pas grave)... On ne s'ennuie décidément pas une seconde avec l'aventurière articulée sur base diorama amovible. Et puis, il est vrai qu'elle n'est pas vilaine, mam'zelle Croft, dans ses différentes postures. On a beau la remuer dans tous les sens, elle n'a jamais les seins qui tombent. La féminité éblouissante de Lara est rituellement contrebalancée par la possession d'armes à feu ; armes qu'elle exhibe ici fièrement. Toutes ses brosses à cheveux sont chez sa copine Barbie... Mais je parle, je parle, et je m'aperçois que l'article touche déjà à sa fin. Je terminerai donc sur une phrase, que je cite souvent sans jamais me l'appliquer à moi-même : « La jouissance est dans le désir, pas dans la possession ». Là, vraiment, je crois que tout est dit...

Lara Croft dans la jungle (20 cm - 230 F)

Lara Croft contre le yéti (15 cm - 100 F)







Par Julien Chièze

RESIDENT EVIL 3



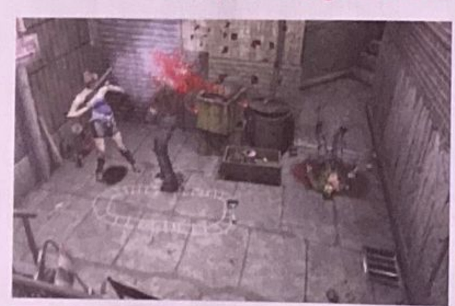
NEMESIS

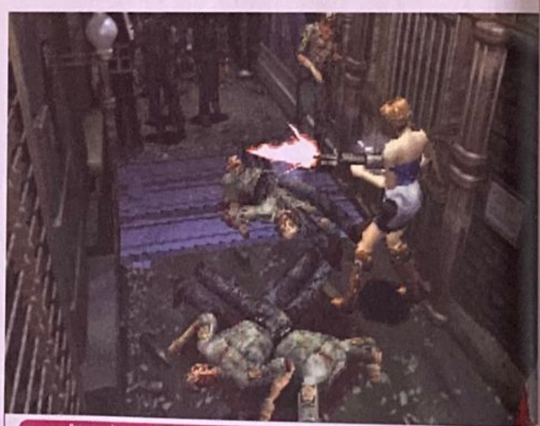
UNE EFFROYABLE AVENTURE

TRUFFÉE D'INNOVATIONS

Editeur : Eidos - Développeur : Capcom (Japon) - Disponible au premier trimestre 2000

Bientôt là. Resident Evil 3 ne devrait désormais plus tarder à arriver. L'occasion pour nous de vous en montrer plus, après y avoir joué de longues heures...





Par moment, ce sont véritablement des hordes de zombis qui s'abattront sur vous. Sachez les tenir à distance.



Au cours de l'aventure, vous rencontrerez Carlos Oliveira, un agent au service d'Umbrella. Allié de circonstance ou adversaire ? A vous de le découvrir.

Pour moi, une partie de Resident Evil se conclut toujours de la même manière. Mon sang se fige, ma gorge se noue, je pousse un cri d'effroi… Trop tard, je sens mon pauvre corps se dérober, tandis que mon sang se glace subitement. Mes membres se raidissent, mes yeux sont voilés par un épais liquide chaud, il est inutile de résister. Je m'abandonne aux ténèbres. Enfin ça, c'est ce que vit mon héros, moi, manette en main, je jubile. Je vous l'avouerai, aucune autre série n'est parvenue à me faire ressentir autant d'émotions devant mon petit écran. A chaque partie, le même cérémonial bien agencé : fermeture des stores, pose d'un casque sur mes oreilles afin de privilégier une immersion totale. Ainsi, après plus d'un an d'attente haletante, l'arrivée de Resident Evil 3 Nemesis apporte enfin du sang frais au genre. Après avoir eu la chance de nettoyer les premiers quartiers de Raccoon City, je peux vous assurer que la demeure du diable n'a jamais été aussi attirante !

AU CŒUR DE L'HORREUR

Vous connaissez probablement déjà les fondements de ce troisième volet de l'épouvante, se situant chronologiquement entre ses deux prédécesseurs. Incarnant la jeune Jill Valentine (l'héroïne du premier Resident Evil), vous devrez traverser un Raccoon City plus infesté que jamais de vicieuses hordes de zombis. Immédiatement, vous remarquerez que les développeurs se sont surpassés dans l'art de susciter l'effroi chez le joueur. Enfin, que voulez-vous, si au bout du troisième épisode, ils n'avaient pas emmagasiné une certaine expérience, on commencerait à s'inquiéter. Néanmoins, nous étions loin d'imaginer avec quel talent les graphistes de Capcom étaient parvenus à créer une ville imaginaire si crédible. Tout y est, de la distinction des quartiers (galeries marchandes, zones pavillonnaires, jardins publics, etc.), à la parfaite cohérence de la signalétique routière. Cela peut paraître anecdotique, j'en conviens, mais pourtant ce sont ces quelques détails qui permettent au titre de devenir si prenant. Fini la simple succession des trois, quatre couloirs d'un manoir ou d'un commissariat. Désormais, la remarquable diversité des lieux et la plus grande liberté d'action décuplent véritablement le sentiment de « vivre » l'aventure. Arpenter des ruelles bien glauques, en découvrant à chaque pas de macabres spectacles, repousser des vagues successives de morts vivants, sursauter au moindre bruit suspect, avouez que vous aimez ça. Si vous ajoutez à cela un excellent travail sur la disposition des angles de caméra qui vous oblige constamment à rester sur le qui-vive, vous comprendrez déjà mieux en quoi cette aventure risque de vous faire passer d'inoubliables heures de jeu. Mais le principal est ailleurs.

La toute puissance du marketing

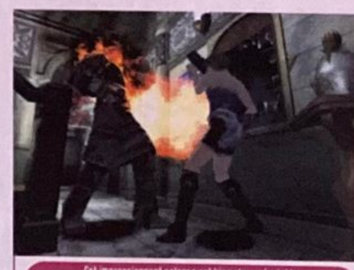
Si des géants d'Hollywood tels que George Lucas ou Steven Spielberg sont réputés pour leur science innée du marketing, les éditeurs de jeux vidéo nippons semblent de plus en plus attirés par ce type de marché. Capcom en tête. Ainsi, afin de célébrer dignement la sortie de Bio Hazard 3 Last Escape (le titre japonais de notre Resident Nemesis), vous pouviez trouver pas moins d'une vingtaine d'articles divers et variés, allant de l'utile au supra débile. Parmi les plus cotés, on retrouvait : les statuettes des personnages principaux, la B.O. du jeu, les T-shirts en tout genre, les blousons, casquettes, montres bracelets, tasses, zippo et même des répliques des armes utilisées dans le jeu. Bon voilà, je m'arrêterai là, car la liste complète est tellement incroyable que vous en auriez vite mal à la tête. Si ce n'est pas déjà fait. Un business florissant en tout cas.



La partie recherche et les diverses énigmes occupent une place non négligeable dans l'aventure.

UN DÉMON À VOS TROUSSES

En effet, plus que dans de magnifiques graphismes et une mise en scène de qualité, la force du titre réside (c'est le cas de le dire) dans son judicieux équilibre entre action ultra soutenue et phases de recherches haletantes. Les connaisseurs apprécieront. Soyez-en certain : à chaque fois que la pression commence à retomber, c'est pour mieux reprendre, toujours plus trépidante et ce, la plupart du temps, sous l'impulsion d'un abominable géant ! Croyez-moi, à chacune de ses apparitions votre cœur vieillira instantanément de dix ans. Gigantesque, implacable et d'une vélocité foudroyante, cet énigmatique colosse armé d'un lourd lance-roquettes semble faire une sacrée fixette sur les membres des S.T.A.R.S. Soyez prévenu, tout au long de l'aventure, vous serez perpétuellement harcelé par ce terrifiant psychopathe. Pour lui, aucune protection ne paraît efficace. D'un large revers de la main, il balancera les zombis qui freinent son inexorable progression, en un éclair, il détruira un pan de mur afin de mieux vous surprendre avant de vous saisir à bout de bras et de vous réduire en poussière. Si les zombis vous effrayaient déjà, alors ce nouveau monstre risque de vous tétaniser d'effroi ! Au cours de l'aventure, certains choix vous seront même parfois proposés pour lui échapper. L'écran se fige alors pendant un court instant et il faudra vite prendre une décision. Mais là où les développeurs ont fait très fort, c'est que tous ces choix conditionneront la suite de votre aventure et influeront, a priori, sur le dénouement du jeu ! Une excellente idée qui permet d'aborder l'aventure sous plusieurs éclairages différents. Pour conclure, penchons-nous un instant sur la bande son. A commencer par les bruitages, cette fois-ci beaucoup plus nombreux et riches, qui renforcent significativement le sentiment d'oppression. Ainsi, ne soyez pas étonné d'entendre au loin le râle des derniers survivants tombant sous les dents acérés des zombis ou encore les hurlements de quelques dobermans à la recherche d'innocentes chairs fraîches. Pourtant, c'est réellement la qualité des musiques qui marque le plus. Ainsi, remplaçant les habituelles nappes sonores des précédents épisodes, le compositeur, ici, a eu plus de temps pour travailler ses atmosphères sonores. Résultat : des mélopées sombres, angoissantes mais surtout plus mélancoliques que jamais. La peur et la tristesse des protagonistes deviennent presque palpables, tandis que le jeu prend plus de corps. Et il reste tant d'éléments à vous dévoiler comme l'exceptionnelle agressivité de vos adversaires, les divers types de gameplay et tant d'autres. Bref, Resident Evil 3 Nemesis s'annonce d'ores et déjà comme l'un des sommets du genre survival horror. C'est trop bon de frissonner… surtout lorsqu'on reste tranquillement assis derrière son écran.



Cet impressionnant colosse est bien plus redoutable que l'énigmatique géant de Resident Evil 2.



Récolter et mélanger les plantes médicales reste primordial pour éviter de passer son temps à agoniser.

SPEED FREAKS
(PlayStation)
BOX MAN
www.boxman.fr
www.boxman.fr
lus de musique pour plus de monde.

Par Arnaud Chaudron

LA RÉSOLUTION MODE D'EMPLOI

On en parle depuis longtemps dans le mag. Elle est basse, moyenne ou haute et s'appelle la résolution. Alors, afin que tout le monde comprenne et passe le cap de l'an 2000 un rien plus cultivé, voici, en quelques lignes, de quoi prendre de bonnes... résolutions.

Sans vraiment comprendre le sens exact de l'expression « résolution d'écran » (on peut aussi parler de « définition d'écran »), vous avez certainement déjà eu l'impression que les graphismes étaient parfois plus « fins » sur certains jeux que sur d'autres. Pour vérifier ça, regardez de près Tobal, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Tekken 3 ou Motor Toon, par exemple. Le rendu visuel de ces jeux est meilleur - on a l'impression que les décors et les détails sont plus visibles - que dans d'autres titres. La raison en est simple : ils sont en haute résolution.

UNE HISTOIRE DE POINTS

La résolution, ça peut se résumer à une histoire de points en informatique. Sans partir dans des explications techniques soporifiques et parler de fréquence ou de bande passante, on peut dire que plus une résolution est haute (ou élevée) et plus le nombre de points qui constituent l'image est important. Pour un jeu, cela signifie que les graphismes seront plus détaillés. Une résolution de 640x480 compte ainsi 640 points (appelés pixels) de large sur 480 lignes de hauteur.
L'image d'un moniteur d'ordinateur (ou d'une télévision) est composée de ces pixels. C'est la plus petite composante d'une image. Un pixel est lui-même constitué de trois couleurs de base (rouge, vert et bleu). La différence entre un moniteur moderne et une télévision, c'est la taille de ces pixels. Sur une télévision, en vous rapprochant un peu, on les discerne sans problèmes. On voit même clairement les points rouges, verts et bleus qui les constituent. Sur un écran d'ordinateur, il faut coller le nez dessus, pour commencer à voir quelque chose et vous ne tiendrez pas longtemps vu le mal aux yeux que cela inflige. Les pixels sont si petits qu'il faut loucher pour les apercevoir ! La conséquence de tout ça ? Un moniteur peut afficher des résolutions bien plus élevées qu'une télévision, c'est pour cela que, depuis des années, les ordinateurs modernes ont besoin d'eux pour afficher des images d'une qualité toujours meilleure. Toutefois, la dimension d'un écran ne variant pas, l'emploi d'une résolution plus élevée rapproche la taille des points générés par une machine (PC ou console) de la taille du pixel de l'écran et donc des limites physiques de ce dernier. Une PlayStation sait gérer des résolutions allant de 256x224 points à 740x480 points (uniquement pour des écrans statiques, la limite pour la 3D étant de 640x480).

0,28 mm
80°
Pitch Horizontal

Le pitch représente la distance entre les points affichés. Plus le pitch est fin, meilleur est l'écran.

Shadow Mask CRT

Canon Bleu
Canon Rouge
Canon Vert
Phosphore Rouge
Phosphore Vert
Phosphore Bleu
Shadow Mask
Points de Phosphore

La résolution dépend également de la technologie employée par votre écran pour afficher les images. Cet exemple présente la technologie Shadow Mask pour moniteurs classiques : les rayons des canons à électron sont "filtrés" par un masque opaque pour obtenir des points bien définis sur l'écran.

DES GRAPHISMES LIMITÉS PAR LES TÉLÉVISIONS

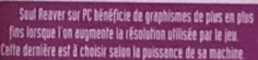
Une télévision à la norme SECAM française peut afficher une résolution maximum de 833x625 points alors qu'un moniteur haut de gamme plafonne actuellement à 2048x1536. Etant donné que les consoles ne tiennent pas compte du SECAM mais plutôt des normes PAL et NTSC aux performances plus réduites (voir tableau), on comprend vite que même notre « vieille » PlayStation atteint les limites de nos écrans de télévision. Du reste, regardez les images de Ridge Racer 4 lors des scènes de discussion, entre les courses : elles scintillent car le mode vidéo utilisé par les développeurs de Namco pour avoir une finesse d'image maximum pousse les télévisions dans leurs derniers retranchements.

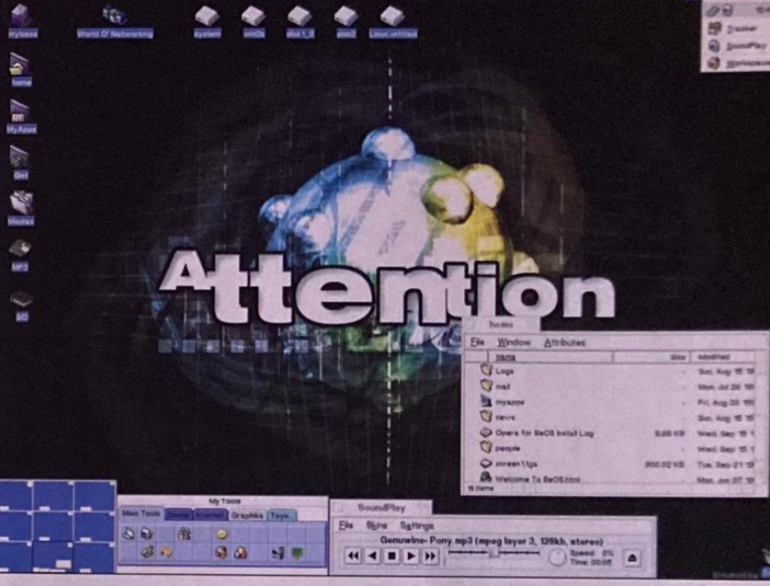
La PlayStation, sortie en 1994 au Japon, dispose d'une puissance considérée aujourd'hui comme réduite. Son incapacité à gérer un grand nombre de polygones en 3D a limité l'utilisation des hautes résolutions par les développeurs. Si des jeux comme Motor Toon sont en moyenne ou haute résolution, c'est un choix des programmeurs : un look mignon, mais pas trop de détails sur les circuits et les véhicules. Gran Turismo ne pouvait pas se permettre ça, par exemple. Car plus la résolution est élevée, plus le nombre de choses à gérer à l'écran est important. Avec l'arrivée de la PlayStation 2, tous les jeux vont bénéficier d'une résolution de 640x480 points (le maximum de la norme NTSC). Mais les développeurs finiront peut-être par être frustrés et exploiteront sans doute les nouvelles normes HDTV (télévision haute définition) à des fins de démonstration. Plusieurs standards sont actuellement en compétition, pour s'imposer comme les normes du futur ou, au minimum, doubler la résolution des futurs postes de télévision. Quel que soit le vainqueur, les amateurs de jeux vidéo équipés d'une console de nouvelle génération, comme la PlayStation 2, et d'une télévision HDTV pourront bénéficier d'une image encore plus claire et nette. Tout comme sur PC, où chaque génération d'écran et de carte graphique permet aux créateurs de jeux d'exploiter de nouvelles résolutions et de peaufiner ainsi le look de leurs titres. En attendant cette évolution, qui sera très lente, vu les problèmes pour définir cette norme et le fait que l'on ne change pas de télé aussi souvent que d'ordinateur, les développeurs utiliseront toutes les astuces de programmation possibles pour afficher le maximum de choses sur nos bonnes vieilles télés.








Soul Reaver sur PC bénéficie de graphismes de plus en plus fins lorsque l'on augmente la résolution utilisée par le jeu. Cette dernière est à choisir selon la puissance de sa machine.





Le même écran d'ordinateur en 640x480 et en 1024x768. En augmentant la résolution, on peut placer plus d'informations sur le même écran (ici un 17 pouces), en faisant attention tout de même à ce que le tout reste lisible...

Les formats vidéo de la planète

NOM	PAYS UTILISATEURS	RÉSOLUTION MAXIMUM
SECAM (SEquentiel Couleur A Mémoire)	France, Grèce, Albanie, Europe de l'Est...	833x625 25 images/s 50 Hz
NTSC (National Television System Comitee)	U.S.A. Japon	640X480 30 images/s 60 Hz
PAL (Phase Alternation Line)	Europe	768x576 25 images/s ; 50 Hz

Par Xavier Brun



RENEGADE RACERS

SI WIPEOUT VA TROP VITE POUR VOUS

Editeur : Interplay - Développeur : Promothean Design (U.S.A.) - Disponible en novembre 99

Les jeux de courses n'en finissent plus d'arriver sur PlayStation. C'est au tour d'Interplay de tenter sa chance avec un titre volontairement décalé.



Par des joueurs, pour des joueurs… mouais…

Depuis 1983, Interplay n'a qu'une devise : « By gamers for gamers », à savoir « Créé par des joueurs pour des joueurs ». Une devise qui n'a été, pour le moment, que moyennement illustrée. On se souvient de MDK, Descent, Casper… autant de titres sympathiques qui ne confinent pourtant pas au génie. Renegade Racer inversera-t-il la tendance ? Rien n'est moins sûr. Pour la filiale française d'Interplay, il faudra avant tout compter cette année sur Dino Crisis. Le titre de Capcom étant distribué chez nous par Interplay/Virgin.
Pour en savoir plus http://www.interplay.com

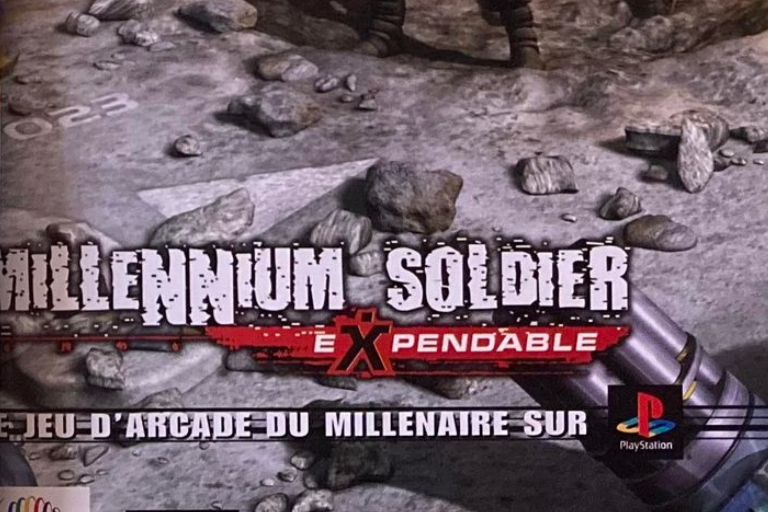
Les jeux de courses autos et autres bolides en tout genre, on commence à connaître sur PlayStation. Renegade Racers serait-il là uniquement pour gonfler le pourcentage de ce type de jeux ? Si la réponse est non, alors quel est le but ? Souvenez-vous février 1998, Interplay éditait Rock'n'Roll Racing 2, un titre qui ressemblait quelque peu au fameux WipEout (le panache en moins). Aujourd'hui, Interplay récidive avec l'aide de Promethean Designs (Powerboat Racing), en sortant de son chapeau magique Renegade Racers qui, cette fois encore, copie le principe de WipEout mais sous forme « cartoonisée ». On se la joue humour. C'est dans une ambiance très fête foraine que les courses vont se disputer avec, entre autres décors : ballons, nounours, bateau et train fantôme. Six concurrents seront en compétition parmi les douze au total. Les drôles de personnages vont se tirer la bourre et se tirer dessus tout court. Chaque participant pourra, tout au long de la course, s'armer de missiles, de bombes, de bouclier anti-agression, et de nitro. Un objectif commun : évincer tous les adversaires afin de rallier la ligne d'arrivée en vainqueur. Rien de bien original, surtout pour un titre qui passera après Crash Team Racing dans le registre de la course débile…

AMATEURS DE SENSATIONS DOUCES

Outre la collecte d'objets sur la piste, six autres modes seront disponibles : réaliser le meilleur temps, trouver des rubis, éviter des obstacles, sauter le plus loin possible et, enfin, un tête à tête (à l'issue duquel d'autres personnages pourront être utilisés). Mis à part ce dernier, les autres modes risquent de devenir rapidement lassants. On n'oubliera pas de citer le mode Duel-Tournoi (de deux à huit joueurs). Techniquement, la jouabilité est la qualité principale de Renegade Racers, ce qui incitera les plus jeunes ou les néophytes à vouloir découvrir le circuit caché. Avec un goût de déjà-vu, Renegade Racers est un jeu gentillet mais limité, sauf pour celui ou celle qui voudrait s'entraîner à Wipeout une main dans le dos. Les nostalgiques de Satanas et Diabolo (« Les fous du volant ») pourront, quant à eux, trouver un intérêt, si toutefois la version définitive se montre un peu plus fun ! A l'heure où Wip3out est arrivé en magasin et que Crash Team ne tardera plus, il faudra faire très fort. Quelques nuits blanches en perspective chez Promothean Design…


Viens te manger un coup de missile Tomahawk.

Pas la peine de réfléchir avant de l'acheter
(après non plus d'ailleurs)







www.millennium-soldier.com



Par Jean Santoni

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

Editeur : Infogrames - Développeur : Rage Software (Angleterre) - Disponibilité : novembre 99

LA GUERRE DU FEU

Les jeux de tir n'ont plus la cote ? Qu'à cela ne tienne, Infogrames tente sa chance. Un pari osé.


Une surenchère d'effets pyrotechniques mais un gameplay peut-être un peu trop primaire.


A l'inverse de la version PC, la maniabilité ne pose aucun problème.

Avant d'entrer dans le vif du sujet et pour votre gouverne, il faut savoir que ce jeu de tir pure souche a débuté sa carrière au printemps dernier sur PC. L'accueil fut plutôt mitigé. Doté d'un moteur graphique particulièrement impressionnant (ce dernier gérait des effets spéciaux « nouvelle génération » aux noms bien compliqués, comme le Bump Mapping par exemple), Millennium Soldier Expendable ne s'était pas révélé passionnant à jouer. Du tir au pigeon tout ce qu'il y a de plus primitif et linéaire. Le public PC ne s'y est pas trompé. Depuis, MSE connaît une autre carrière, celle de « démonstrateur technique ». En effet, le jeu est offert en cadeau lorsque vous achetez certains modèles de cartes graphiques. Voilà pour la petite histoire ! S'il fallait comparer ce titre signé Rage Software (UEFA Striker) à un concurrent, ce serait très certainement au spectaculaire One d'ASC Games ou encore au calamiteux Apocalypse d'Activision. Le traitement est rigoureusement identique. Le joueur incarne de la chair à canon, un soldat-clone sans cervelle, un être sacrifiable dressé pour détruire tout ce qui se présente devant son flingue démesuré.

DU SHOOT OLD SCHOOL ?

Autant dire tout de suite que cette version bêta ne nous a pas franchement emballé. Les personnages sont vraiment minuscules, les graphismes bien qu'en haute résolution ne confinent pas au génie, le moteur 3D n'est pas toujours d'une fluidité exemplaire et, bien sûr, le gameplay sonne aussi creux que sur PC. Millennium Soldier Expendable supporte donc difficilement la comparaison avec One ou encore avec Future Cop, et ce malgré une bonne jouabilité au pad analogique (à la croix directionnelle, le contrôle du soldat se révèle catastrophique) et des effets pyrotechniques assez réussis. La version définitive proposera une vingtaine de niveaux, un mode 2 joueurs en coopération et en Deatchmatch ainsi qu'une dizaine d'armes dévastatrices. Cela suffira-t-il à convaincre les amateurs de jeux de tir ? Le public a boudé Colony Wars et Colony Wars Vengeance, deux références absolues en matière de shoot qui disposaient d'une vraie profondeur de jeu, d'un scénario fouillé et de tout un tas d'options. On ne voit décidément pas ce qui pourrait ici réconcilier les joueurs avec un genre aujourd'hui devenu totalement obsolète.



Infogrames en chiffres



Quand j'étais en terminale B (l'équivalent du cursus ES), les premiers de la classe avaient l'habitude de se la jouer grave en trimballant Le Monde sous le bras et en citant des chiffres à tue-tête dans les couloirs du lycée. A mon tour maintenant ! Pour l'année fiscale 1997-1998, les revenus d'Infogrames s'élèvent à 243 millions de dollars. L'éditeur lyonnais a enregistré pour la même période un résultat net de 14 millions de dollars. Le chiffre d'affaires consolidé au 30 juin 99, quant à lui, atteint 2,005 milliards de francs. L'objectif d'Infogrames est de porter à terme de 20 % à 50 % la part de chiffre d'affaires réalisé en dehors de l'Europe. Rappelons au passage que la société a récemment fait l'acquisition d'Accolade afin d'étendre son réseau de distribution aux Etats-Unis.



Mmm, quelqu'un a une loupe ?

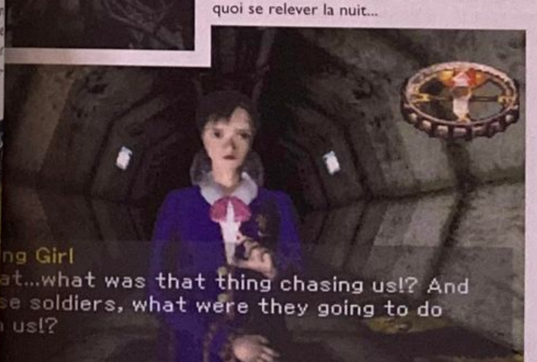
HELLNIGHT

VISION DE CAUCHEMAR

Editeur : Konami - Développeur : Atlus (Japon) Disponible fin octobre 99

Les jeux d'atmosphère se multiplient. Alors que Dino Crisis et Resident 3 arrivent, Konami tente sa chance.

Servi par un scénario tout ce qu'il y a de plus classique, Hellnight vous met dans la peau d'un jeune étudiant qui devra tenter de survivre dans les égouts japonais ! En effet, un (énième) monstre s'est échappé d'un (énième) laboratoire et a contribué à faire dérailler la rame de métro dans laquelle vous et votre copine vous trouviez. Passée la séquence vidéo qui vous narre les prémices de votre aventure, les parties en elles-mêmes alternent des écrans fixes à textes et des modes d'actions en temps réel. Pour ce dernier, vous zonerez dans les sombres couloirs des égouts et n'aurez droit qu'à des actions limitées. Effectivement, ouvrir des portes et fuir constitueront le lot principal et quotidien de vos réactions ! Autrement, en ce qui concerne la qualité de la production d'Hellnight, pas de grands bouleversements technologiques à l'horizon : les graphismes restent sommaires avec des décors dépouillés réduits à leur plus simple expression et les animations, rares, relèvent de l'anecdote. Pas de quoi se relever la nuit...





Par Jean Santoni

FIFA 2000

LE RISQUE DU GRAND SPECTACLE

Editeur : Electronic Arts - D veloppeurs : EA Sports [Canada] - Disponibilit : novembre 99

Il est enfin là, ou presque, et nous avons pu l'essayer. Quelques heures passées sur le jeu pour rester, en fin de compte, sceptiques. Compte-rendu de nos premières parties sur ce poids lourd du jeu vidéo.


Sur notre version, le goal faisait pas mal de gaffes.

Argh ! Maman, au secours ! A quelques heures du bouclage, la première version jouable de FIFA 2000 débarque à la rédac' ! Dès lors, il n'y a pas 36 solutions, il faut impérativement se métamorphoser en Steve Austin de l'écriture (imaginez-moi en train de taper comme un fou sur mon clavier et de fredonner en même temps le thème de l'Homme qui valait 3 Milliards, ça devrait vous faire marrer !) ! Mais il y a des jours où cette métamorphose est un peu difficile. Voyez-vous, à l'heure où j'écris ces lignes, toute la rédaction m'a abandonné comme un teckel au bord de l'autoroute en période de grandes vacances. Les chacals ! Sans éprouver le moindre sentiment de culpabilité, ils sont partis se baffrer dans l'un des meilleurs restaurants italiens de la capitale. Tiens, je les entends encore : « Bon courage, Jean. Au fait, qu'est-ce que tu manges ce soir ? » Grrrrr ! Foi de Corse, cette injustice ne restera pas impunie, je me vengerai ! Hum, mais revenons à nos moutons....



UN COMBAT GAGNÉ D'AVANCE !

EA Sports, la grosse Berta de la simulation sportive, lève donc le voile sur l'édition 2000 de son titre fétiche, et ce à quelques semaines seulement de la sortie officielle. Cette fin de millénaire n'a pas l'air d'inquiéter l'éditeur. Bien au contraire, ces messieurs du marketing sont carrément sûrs de leur coups. Il faut dire que, depuis 1998, FIFA a conquis une grande majorité des amateurs du ballon rond virtuel. Très sincèrement, comment EA Sports pourrait-il se faire du mouron pour son nouveau rejeton ? Entre novembre 98 et novembre 99, EA Sports a réussi un double pari : sortir trois simulations de foot (FIFA 98, En Route pour la Coupe du Monde et FIFA 99) et les vendre ! Eh oui, on a eu beau trouver ça scandaleux, penser que les développeurs avaient délibérément fait le choix d'économiser leur savoir-faire pour des raisons purement mercantiles, tout le monde sans exception a suivi ! Difficile d'imaginer un retournement de situation, n'est-ce pas ? Mais maintenant qu'on connaît la chanson, la branche sportive d'Electronic Arts peut-elle se risquer à une simple réactualisation des effectifs, des statistiques et à un léger lifting technologique ? Avec une licence de cette envergure et une telle réputation, avouez que la tentation est grande.

Environ 300 quipes et une base de donn es de plus 15 000 joueurs. FIFA 2000 sera le jeu de foot le plus complet du march


Palafor en pleine action. On marque beaucoup trop de but.



Les stades sont vraiment tr s d taill s.
Le public est moins uniforme et tout est plus vivant.

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

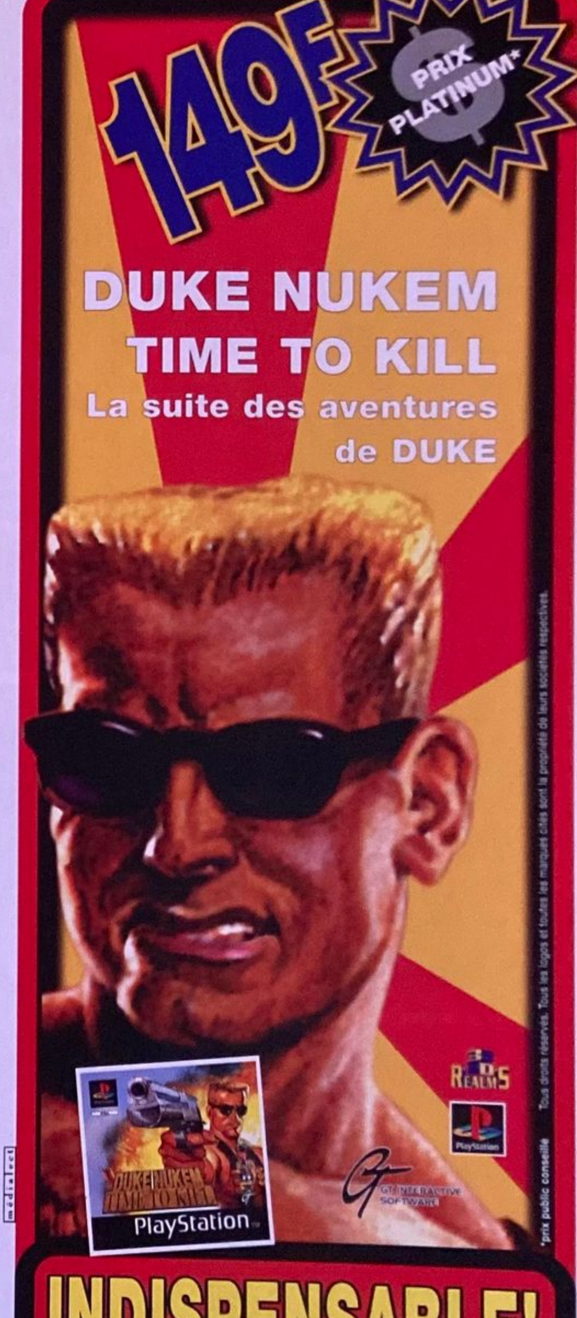
Pour être honnête, cette version bêta de FIFA 2000 ne laisse pas espérer de choses réellement révolutionnaires quant à son contenu. Globalement, vous retrouverez la plupart des modes de jeu de l'édition 99, à savoir les matchs amicaux, la coupe du monde, deux compétitions

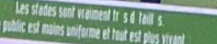
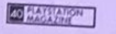


s'inspirant de la Champions League et de la coupe de l'UEFA, 15 championnats internationaux ainsi que la totalité des options de management. En naviguant laborieusement dans les méandres bordéliques de l'interface (Grumpf ! Les menus EA Sports !), on s'aperçoit que deux nouveautés ont tout de même fait leur apparition. Désormais, les championnats se déroulent comme « dans la vraie vie ». En clair, si votre équipe parvient à se classer correctement (en gros dans les cinq premiers, les règles variant selon les pays), vous pourrez alors participer aux coupes européennes. L'autre petit plus, c'est la présence d'une quarantaine de formations historiques (comme l'Allemagne de 74, le Brésil de 70, l'Angleterre de 66 ou la France de 98, par exemple !). Les nostalgiques de Pelé, Rumenige et Maradona devraient, en toute logique, apprécier. Détail amusant, en mode historique, les parties se jouent en couleur sépia. Question d'ambiance. Tout aussi anecdotique, enfin, la présence des clubs américains ! Tiens, ils savent frapper dans un ballon rond aux Zétazunis ? Pourquoi pas des équipes composées de filles pendant qu'on y est !



Des sc nes de c l bration toujours aussi dynamiques.









Le syst me de feinte reste identique celui de la pr c dente dition.



Des pressings d fensifs inexistants sur cette version b ta.

PLEIN LA GUEULE !

Dès les premières secondes de jeu, celles où les joueurs entrent sur le terrain, remontent leur chaussette, se grattent les mollets et serrent la main moite de l'arbitre, un constat s'impose : la réalisation graphique tout bonnement spectaculaire force le respect. La représentation des différents stades offre un niveau de détail encore jamais atteint dans un jeu de foot. La foule ne ressemble plus à un immonde placage de texture uniforme. En effet, chaque spectateur a été modélisé. Bon okay, ils sont minuscules et on ne distingue pas leurs yeux ni le col de leur chemise mais tout de même quel progrès, quel réalisme ! Il en va de même pour les joueurs. Ces derniers sont un peu plus grands, les textures des maillots et des shorts ont été affinées, les différences de tailles ont été respectées et leur posture ne fait plus penser à celle d'un vieux chimpanzé atteint de scoliose aiguë. Cool, ça commence plutôt bien.

BILAN MITIGÉ

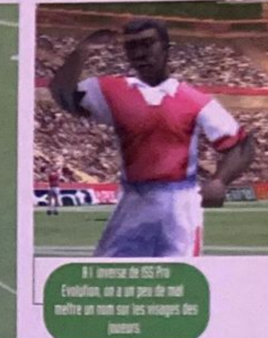
L'arbitre vient de siffler le coup d'envoi et, quelques foulées plus tard, l'enthousiasme retombe pour laisser place à un certain scepticisme. La motion capture n'est pas franchement à l'image des qualités esthétiques du jeu. Si les mouvements sont variés (les joueurs perdent l'équilibre, se gênent en se donnant des coups d'épaule, enchaînent aile de pigeon et feintes de corps...), la fluidité laisse quand même à désirer. Plus gênant encore, nos milliardaires en short virtuels donnent l'impression de glisser sur la pelouse. C'est comme si on avançait de 4 mètres en faisant seulement 3 pas. Pour simplifier, disons qu'on ne sent pas du tout leurs appuis. Strange. Certes, il ne s'agit que d'une version bêta, loin d'être définitive, mais autant être franc, la motion capture de FIFA 2000 ne soutient absolument pas la comparaison avec le naturel des animations de ISS Pro Evolution (disponible au Japon depuis quelques semaines). Nous avons également détecté un certain nombre d'anomalies concernant l'I.A. surtout au niveau de l'organisation des défenses. Le dernier défenseur ne se précipite que trop rarement sur le porteur du ballon et les pressings manquent étonnamment de rigueur. Le gardien a également tendance à bayer aux corneilles dans les situations dangereuses. Mais bon, ça se règle tous ces petits problèmes, hein, dites M. EA Sports ? On sent d'autre part que l'éditeur a la volonté de rendre son produit hyper accessible. Le feeling est très nettement orienté arcade. Bien que la vitesse de jeu ait été ralentie de manière significative par rapport au précédent volet, les joueurs remontent le terrain encore beaucoup trop rapidement. Du coup, on a plutôt tendance à privilégier les actions individuelles au détriment d'un jeu collectif construit. Ça fait un peu baby-foot. Autre gros défaut, il est beaucoup trop facile de marquer. Une fois le pied posé dans les 45 mètres, c'est du Patator pur et dur. Qu'il y ait un défenseur devant vous, que vous soyez positionné dos aux cages, ça ne change rien. La balle vient se loger au fond du filet à une vitesse fulgurante ! Le score parle de lui-même. France-Brésil : 7-3 en moins de 10 minutes. Vous trouvez ça réaliste vous ? Cette version bêta revêt un caractère grand public assez inquiétant. Le « spectaculaire » semble vouloir prendre le pas sur la profondeur de jeu et la simulation, fer de lance jusqu'à présent d'EA Sports. L'équipe de développement ne dispose dorénavant que de quelques semaines pour corriger le tir. Il serait plus judicieux, pour les programmeurs, de jeter un œil à ISS Pro Evolution de Konami et de retarder la sortie de FIFA 2000. Dans le cas contraire, on peut s'attendre à un surprenant retournement de situation ! EA Sports nous a souvent pris à contre-pied, keep the faith...











A l inverse de ISS Pro Evolution, on a un peu de mal mettre un nom sur les visages des joueurs.

Opération simplification

Malgré les nombreuses imperfections de cette version bêta, FIFA 2000 recèle des idées intéressantes. D'abord, le système de passe a été légèrement modifié. Les flèches indiquant la position des receveurs potentiels changent de couleur en fonction des marquages des défenseurs. La flèche est verte : vous pouvez faire votre passe en toute tranquillité, le ballon atterrira directement dans les pieds de votre coéquipier. La flèche est jaune : votre coéquipier subit un marquage, il y a donc un risque d'interception, mais une passe est encore envisageable. La flèche est rouge : votre coéquipier est pris par deux voire trois adversaires, les chances de réussite sont donc nulles. Autre bonne surprise, sur les corners, les coups-francs, les dégagements et les touches, les choses sont devenues beaucoup plus simples. En fait, les développeurs ont repris le procédé utilisé dans NBA Live 99 et dans la série des NFL. Le jeu affiche automatiquement les possibilités de passe. Vous verrez donc apparaître, au-dessus de la tête des joueurs démarqués, un rond, un carré, une croix ou un triangle. Il vous suffit alors d'appuyer sur la touche adéquate. Evidemment, si ces options ne vous conviennent pas, vous avez toujours la possibilité de choisir vous-même le coéquipier qui recevra le ballon en déplaçant un petit curseur. Pratique.

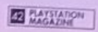


Les attaquants donnent des coups d paule pour g ner les d fenseurs. Fair-play.





ASTUCES
CODES
SOLUTIONS
Jeux Anciens
&
Nouveautés
3615
CHEAT
2,23 F/mn



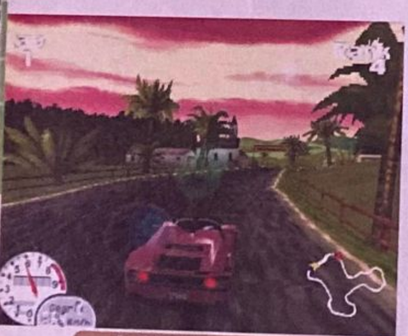
Par Xavier Brun

ROADSTERS

LA CONCURRENCE SERA RUDE

Editeur : Titus - Développeur : Titus (France) - Disponibilité : novembre 99

Depuis plusieur années déjà, l'éditeur/développeur Titus est présent sur le marché du jeu vidéo. Timidement sur PlayStation. Voilà pourquoi l'éditeur compte bien, avec un jeu de course de caisses, se faire une place au soleil. Bon courage.

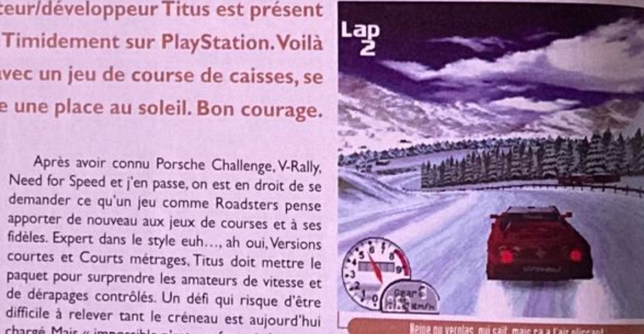


Une allée de palmiers qui remplit un peu les espaces vides

Après avoir connu Porsche Challenge, V-Rally, Need for Speed et j'en passe, on est en droit de se demander ce qu'un jeu comme Roadsters pense apporter de nouveau aux jeux de courses et à ses fidèles. Expert dans le style euh…, ah oui, Versions courtes et Courts métrages, Titus doit mettre le paquet pour surprendre les amateurs de vitesse et de dérapages contrôlés. Un défi qui risque d'être difficile à relever tant le créneau est aujourd'hui chargé. Mais « impossible n'est pas français ! »

NICOLAS LE JARDINIER EN CONNAÎT UN BRIN

Peu de bitume pour ces rectangles rouges, verts… aux angles arrondis, aux allures de monstres mécaniques. Terre, gadoue et circuits enneigés sont au programme sur des tracés dont on ne sait à l'heure actuelle pas grand-chose. En effet, les informations sur Roadsters sont maigrichonnes. On sait que le titre sera plus orienté simulation qu'arcade. En d'autres termes, pas la peine d'espérer un nouveau Ridge Racer, Roadsters ne mangeant pas de ce pain là. Techniquement, les effets de « Lens Flare » (halo lumineux provoqué et projeté par le soleil sur l'écran) ajoutent une certaine dimension à ce réalisme qui, aux vues des premières images, n'est pas flagrant. Mais quel dommage de garder la tête dans les nuages pour un jeu de voitures. Attention, même si le saint patron des automobilistes nous protège, il y aura sûrement de la casse. Alors, sera-t-il possible de réparer ou de remplacer les pièces de son véhicule ? Des réglages moteurs seront-ils prévus ? Bien d'autres questions restent en suspens. Le mystère, lui, est entier pour l'instant. Saint Christophe priez pour nous, afin que Roadsters concurrence les plus grands et offre un large panel d'options et de circuits. Face à ce titre, il y aura tout de même GT2, Toca 3 et aussi un Colin Mc Rae 2. Des titres réalisés par des studios n'ayant plus à faire leurs preuves. Un sacré challenge pour les petits Français de Titus. Allez les gars, on est avec vous. L'effet Coupe du Monde, ça marche peut-être encore ?



Neige ou verglas, qui sait, mais ça a l'air glissant



Ne roulez pas sur mes plates-bandes.



On ne risque pas d'être jaloux chez Majurette.

Un dérapage et une averse en même temps : belle performance !

Petite leçon d'histoire

Empereur romain, né en 39 après J.C., Titus détruit le temple de Jérusalem en 70. Comme la plupart de ses prédécesseurs, il n'échappe pas à la règle : « Tué ils furent, tué tu seras ». Titus meurt empoisonné en 81. Presque deux mille ans plus tard, il revient (plutôt balèze le gars) et sort Roadsters du dessous de sa toge. Est-ce en vengeur masqué ou comme empoisonneur à son tour ? Qui vivra verra !

http://www.titusgames.com



REFLEXION FAITE





R/C STUNT COPTER







Abandonnez la catégorie des rampants en prenant les commandes d'un hélicoptère radiocommandé. Ultra-nerveux, l'appareil vous donnera les sensations de pilotage les plus étonnantes de l'univers de la simulation, sur PlayStation évidemment. L'apprentissage sélectionnera les plus résistants des pilotes, capables d'encaisser les séries de cascades très physiques. Alors un conseil : accrochez-vous dès le décollage !

N° Indigo 0 803 09 41 64

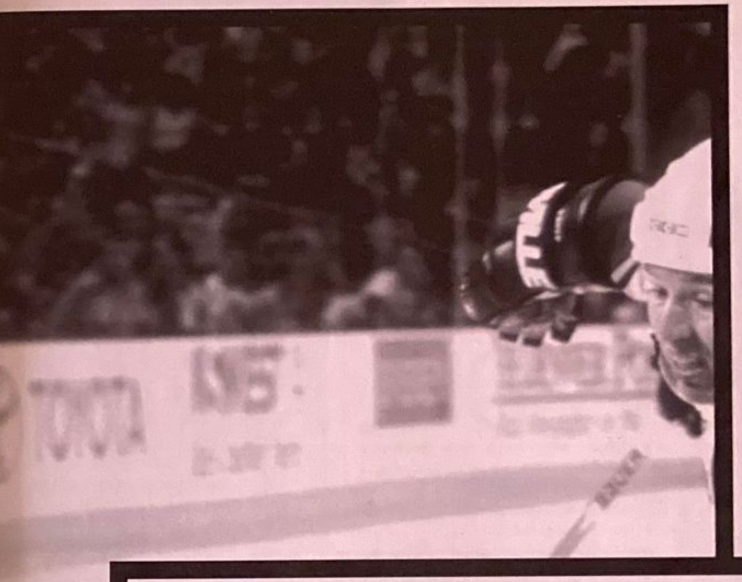
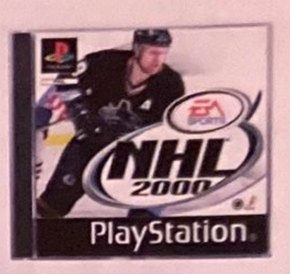


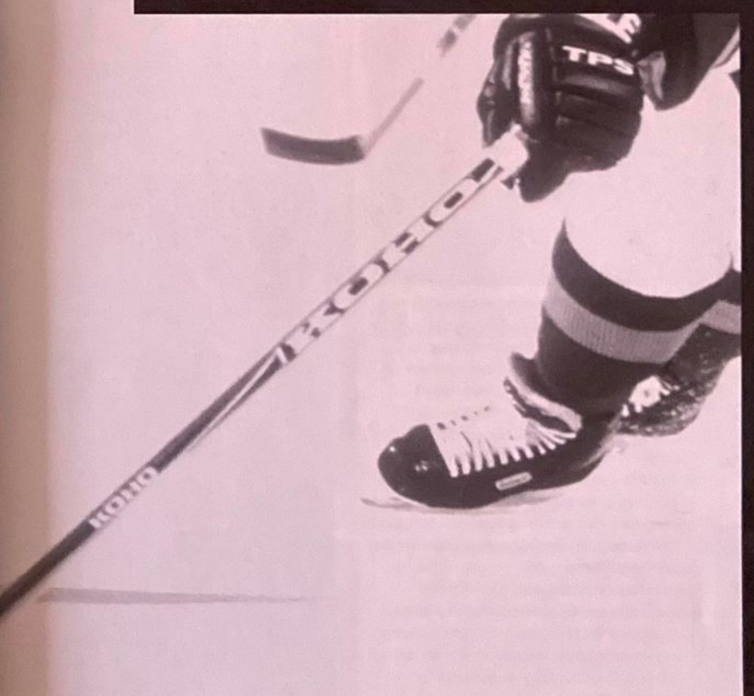




© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Interplay et le logo Interplay sont des marques déposées de Interplay Productions. Tous droits réservés. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc.

Le 1er simulateur d'hélicoptère télécommandé au monde sur PlayStation





DONNE-MOI-UNE-BONNE-P'TITE-GUERRE-ECLAIR-A-LA "J'ME-GLISSE, JE FRAPPE, J'T'ENTERRE" POUR-DES-GARDIENS-DE-BUT-EN-VOIE-DE-DISPARITION ! DONNE-MOI-VITE-DU-NHL !

NHLPA

EA SPORTS
easports.com

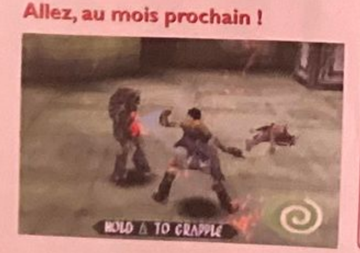
it's in the game.



A CHAUD ! SUR SOUL REAVER

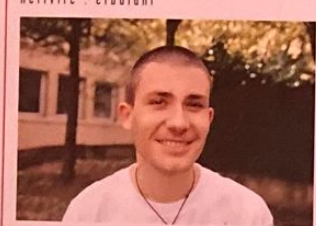
Editeur : Eidos - Développeur : Crystal Dynamics - Sortie : déjà disponi

Bon, ça ne va pas. Pas du tout. Nous, on vous file la parole et, vous, vous ne la prenez pas. C'est pas un rendez-vous chez le dentiste ! On n'est pas des serial killers, pas tous. Motivez-vous, merde ! Dans certains pays, des gens meurent pour exprimer leur opinion ! Chez nous, c'est simple en plus : téléphone (01 41 34 87 75), e-mail (gszriftgiser@hfp.fr, indiquez « a chaud » dans l'objet) ou par écrit à l'adresse habituelle, toujours en précisant « a chaud ». Allez, au mois prochain !



Julien Hubert - 22 ans

Activité : étudiant



Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
A fond, ouais. Le jeu tient vraiment toutes ses promesses. Le seul truc qui me gêne un peu, c'est que les développeurs n'ont pas eu le temps de le finir. J'aurais préféré attendre encore plus et avoir une vraie fin. Eidos a peut-être un peu trop poussé derrière.

D'après toi, qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver ?
Le genre n'est pas vraiment super original. C'est un jeu d'action/aventure plutôt classique mais passionnant. La claque est surtout technique, en fait. Graphiquement, c'est très impressionnant. Il y a quand même quelques innovations, comme le fait de devoir basculer d'un plan à l'autre pour progresser.

L'équilibre entre action, réflexion, exploration te paraît-il idéal ?
Pour moi, il y a un bon rythme, même s'il n'y a pas beaucoup de rencontres. Mais l'intérêt est relancé à chaque fois, les puzzles sont, dans l'ensemble, plutôt bien pensés et la construction des niveaux demande pas mal de jugeote.

Des choses t'ont-elles déplu ?
Les puzzles sont un peu répétitifs. Il s'agit toujours de déplacer des blocs. Sinon, par moment, c'est un peu vide mais bon, on ne peut pas dire que cela soit vraiment gênant. En fait, je ne trouve pas de véritables défauts.

Jerôme Benoit - 28 ans

Activité : dessinateur d'animation

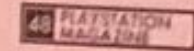


Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
Carrément. Les photos et les différents articles étaient très alléchants. Quand on entend un peu trop parler d'un jeu, on a toujours peur d'être déçu mais, là, globalement, Soul Reaver tient toutes ses promesses

D'après toi, qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver ?
A première vue, ça ressemble un peu à Tomb Raider, mais l'univers est quand même plus fouillé, on doit réfléchir davantage. Les énigmes ne sont pas du tout évidentes. Et puis la bonne idée du jeu, c'est de pouvoir passer d'un plan à l'autre. Je n'avais jamais vu ça auparavant. Sinon, le personnage principal a un vrai passé, des motivations, c'est devenu rare dans les jeux vidéo.

L'équilibre entre action, réflexion, exploration te paraît-il idéal ?
Le mélange des genres est plutôt efficace. Les phases de combat ne sont pas ridicules, Raziel bouge bien, les puzzles sont tordus et l'architecture des niveaux est intéressante.

Des choses t'ont-elles déplu ?
Le seul reproche que j'aurai à faire concerne le système de sauvegardes. Tu ne reprends jamais à la dernière position. Là où ça cloche un peu aussi c'est qu'il n'y a pas beaucoup de rencontres mais le scénario est tellement bien construit que tu n'y fais pas tellement attention.



Jonathan Jayet - 12 ans

Activité : collégien



Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
Oui, parce que les jeux de ce style sont peu nombreux sur PlayStation. Ça change de Tomb Raider.

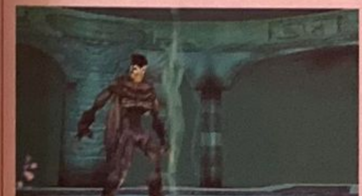
Que penses-tu de Raziel, le personnage principal ?
Il a un pur look. Ses mouvements sont variés, tu peux faire plein de trucs avec lui : planer, t'accrocher aux murs et te battre, projeter les adversaires contre un mur. En plus, c'est maniable.

D'après toi, qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver ?
L'histoire de Raziel, par exemple, l'univers et l'ambiance vampire, le fait de pouvoir faire pivoter les blocs et de les empiler. Mais le truc le plus original, c'est de devoir basculer entre le monde matériel et le monde spectral, pour découvrir des passages et progresser. Sinon, c'est le plus beau jeu que j'ai vu sur PlayStation.

L'équilibre entre action, réflexion, exploration te paraît-il idéal ?
L'un des points forts du jeu, c'est que tu dois tout le temps réfléchir, même pendant les combats. Il faut trouver les points faibles des ennemis et les boss sont durs à battre. Il y a aussi plein d'astuces à découvrir pour progresser plus facilement. Tu peux passer à côté ou prendre le temps de les chercher. Par contre, les puzzles sont un peu toujours les mêmes.

Des choses t'ont-elles déplu ?
Par moment, Raziel a du mal à ramasser certains objets posés au sol, tu es obligé de t'y reprendre à plusieurs fois avant d'y parvenir. C'est lourd. A part ça, je ne vois pas d'autres défauts.





Rodrigo Estay - 25 ans

Activité : étudiant en histoire

Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
C'est vrai que je me méfie toujours un peu des articles, quand ils sont super enthousiastes. Pour Soul Reaver, c'était carrément trop beau pour être vrai. Le résultat final n'est pas toujours à la hauteur de ce que tu attends, mais là, je dois avouer que c'est une réussite sur presque tous les plans.

D'après toi, qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver ?
D'abord, il y a une vraie recherche esthétique. On pourrait presque parler d'art. Le mythe du vampire a également été assez peu exploité jusqu'à présent. Mais la plus grosse innovation est la capacité qu'a le héros à passer du monde réel au monde des âmes. Le scénar' lui est plutôt classique.

La réalisation prend-elle le pas sur la richesse de l'aventure ?
Je ne trouve pas, la réalisation graphique t'aide au contraire à t'impliquer dans l'aventure, ça rend l'univers et l'histoire encore plus crédible. Et puis les puzzles sont suffisamment complexes pour te faire oublier l'aspect technique.

Des choses t'ont-elles déplu ?
Soul Reaver n'est pas non plus un jeu parfait, il ne faut pas exagérer. Les ennemis de base manquent d'inspiration, je trouve. Par endroit, c'est aussi un peu désert. A la fin, tu sens que les programmeurs ont manqué de temps.

Arnaud Bénébart - 22 ans

Activité : journaliste



Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
Soul Reaver ne m'a pas impressionné plus qu'un autre jeu, à la vue des nombreuses photos publiées. Je me suis même demandé ce qui pouvait provoquer un tel engouement. Après y avoir joué, j'ai changé d'avis. Ce jeu est un hit en puissance par sa beauté, son originalité et surtout son intérêt.

Qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver à ton avis ?
L'univers parfaitement exploité. Passer de ce monde parallèle des âmes errantes au monde bassement matériel constitue la principale originalité de Soul Reaver. Une vraie innovation qui sert le scénario et l'atmosphère.

La réalisation prend-elle le pas sur la richesse de l'aventure ?
Non, au contraire, de si beaux graphismes aident à pénétrer dans l'univers de Raziel. De plus, le jeu demeure assez bien pensé du côté du gameplay. Du coup, les performances techniques tendent à s'effacer pour laisser la place à l'aventure.

Des choses t'ont-elles déplu ?
Le jeu souffre de ralentissements, il y a aussi des bugs d'affichage et quelques problèmes de caméra. Sinon, certains passages sont déserts et d'autres parties de niveaux semblent servir de remplissage. Pourquoi avoir fait autant de couloirs en colimaçon, ça n'a aucun intérêt.

Christophe Vallée - 20 ans

Activité : étudiant en géographie



Soul Reaver méritait-il qu'on l'attende autant ?
Les titres exceptionnels sont de plus en plus rares sur Play. Là, l'ambiance est vraiment prenante, les niveaux sont bien construits. Et puis, entre Raziel et Lara Croft, le choix est vite fait. Le héros a une histoire, il n'est pas là uniquement pour trancher des têtes.

Qu'est-ce qui fait l'originalité de Soul Reaver à ton avis ?
Le concept de double dimension est totalement novateur. En plus, cela s'intègre parfaitement à l'histoire et à l'action. Bien sûr, la réalisation graphique est super impressionnante mais ce n'est pas ce qui fait l'originalité du titre.

L'équilibre entre action, réflexion, exploration te paraît-il idéal ?
On retrouve toujours le même schéma. En revanche, il n'y a pas trop de temps morts et les puzzles sont plutôt corsés.

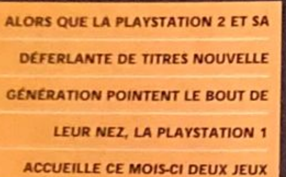
La réalisation prend-elle le pas sur la richesse de l'aventure ?
Non justement, c'est l'inverse. La réalisation graphique contribue à rendre l'aventure encore plus passionnante.

Des choses t'ont-elles déplu ?
La maniabilité au stick analogique est un peu trop sensible. Cela engendre plein de conflits de caméra. Il vaut mieux utiliser la croix. La musique est également assez répétitive. J'aurai préféré quelque chose de plus orchestral. Sinon Raziel court bizarrement.

Par Julien Chièze

Nostalgie et **barbarie**, la **PlayStation** fatiguée ?

ALORS QUE LA PLAYSTATION 2 ET SA DÉFERLANTE DE TITRES NOUVELLE GÉNÉRATION POINTENT LE BOUT DE LEUR NEZ, LA PLAYSTATION 1 ACCUEILLE CE MOIS-CI DEUX JEUX D'ANTAN. LE CHARME DES BONS VIEUX JEUX D'ARCADE FONCTIONNERA-T-IL ENCORE ? RIEN N'EST MOINS SUR, MAIS BON, À CHAQUE ÉPOQUE SES PLAISIRS.





KONAMI ARCADE CLASSICS

Observant la voix tracée par Namco et Atari, Konami a dû longtemps se demander pourquoi il ne sortirait pas, lui aussi, une bonne vieille compil' de ses gloires d'antan. Pensant probablement que l'année 1999 était propice à de sympathiques petits revivals, l'éditeur s'est finalement lancé dans l'opération. Ainsi, les vétérans qui arpentaient les salles d'arcade enfumées d'il y a quelques millénaires, euh, décennies plutôt, se souviendront probablement avec une joie indicible de leurs interminables parties de Time Pilot, Pooyan, Scramble ou encore de Roc'n'Rope. Non ? Bah, euh, vous devriez pourtant. Bon et puis, histoire d'agrémenter le tout, Konami a même inclus l'incontournable Super Cobra qui servira plus tard de base à l'élaboration de la célèbre série des Gradius. C'est fou ce qu'on peut apprendre comme choses vachement primordiales, grâce à ce Best Of des dix plus gros succès d'arcade de Konami. Si, si vraiment... Tenez, regardez, là, par exemple, je viens de comprendre que pour éviter que vous ne tourniez la page prématurément, il fallait que j'achève ce texte à la fin de cette phrase. Voilà c'est fait !







RAMPAGE WORLD TOUR

Traduction littérale de « Rampage » : « se déchaîner, se livrer au pillage » ! Hum, oui d'accord, j'ai bien compris, voici l'antithèse du simulateur de bénédictions dominicales ou encore de lâcher de colombes. Bon, pas très fin, mais au moins cela aura peut-être le mérite de nous réveiller un petit peu. Et puis rien ne coûte d'essayer, alors... Dans ce titre, votre objectif est clair : il s'agit de détruire, ravager, éventrer tous les bâtiments, les avions et même les pitis gens qui auront la regrettable idée de se trouver sur votre chemin. Un mix barbare de King Kong et de Godzilla, si vous préférez. L'analogie ne s'arrête toutefois pas là. En effet, pour mener à bien vos expéditions punitives, vous incarnerez de gigantesques monstres pour certains complètement farfelus. Mais n'allez pas croire pour autant que vous deviendrez insensible à tous les assauts des ces êtres proches, pour vous, des lilliputiens. Il faudra vous défendre contre les forces armées qui tenteront de vous abattre (c'est pas une vie !). Et puis ne vous imaginez pas non plus qu'on finisse par se lasser, avec plus de 130 niveaux de destruction continue, enfin, si peu... En outre, n'oubliez pas que, grâce au multi-tap, vous pourrez planifier vos dévastations avec trois amis en simultané. Pourquoi pas quatre ? Eh bien, c'est une excellente question à laquelle je répondrai, faute de mieux, par un : « et pourquoi pas cinq ? ». Quoi qu'il arrive, la morale de l'histoire reste que la taille et la force font toujours la différence... Tiens, c'est étrange mais ça me rappelle vaguement un film bourré de finesse. Mouais, j'ai dû rêver.





LA VIE AUCHAN



Même perdus, vous pourrez toujours appeler la Force...

350F 95

Série limitée !
Disponible dès septembre

OFFERT :
Carte téléphonique Collector*



www.lucasarts.com
www.starwars.com





INTERDIT aux + de 18 ANS

Stars internationales, les Schtroumpfs arrivent enfin sur PlayStation. Un titre original, surprenant même, qui nous fait dire que ces satanés lutins bleus ont encore bien des années devant eux. C'est ce qu'on appelle la jalousie.

Editeur : Infogrames - Développeur : Heliogames (France)
Disponible en novembre 99

LES SCHTROUMPFS

ÉLEVÉS À LA PLAYSTATION



Ramassez les biberons pour alimenter votre bébé-Tamagotchi-Schtroumpf





Aïe ! Aïe ! Aïe ! La dernière fois que j'ai joué avec un Schtroumpf, c'était sur une Colecovision, à l'hôpital de mon quartier. Oui, je sais, c'est un endroit bizarre pour pratiquer le multimédia de loisir, mais c'était mon compagnon de chambre qui possédait la machine. Quel gros lourd, quand j'y repense… Sa principale et unique qualité était bien d'avoir la console, tiens, parce que pour le reste… une vraie plaie. Mais bon, tout ça pour vous dire que retrouver les nabots bleus presque vingt plus tard, ça me fait quelque chose de Tennessee. Quelque part, j'ai comme le blues, il vient de là, il vient du bresse-bleu. Vais-je vous surprendre, en vous annonçant que ce jeu de plate-forme sera plus particulièrement réservé aux enfants de moins de trente ans ? Mmmm ? Non, hein, j'en étais sûr. Et pourtant, l'erreur était facile, les gens de petite taille bleus-curaçao étant souvent mêlés aux polémiques concernant la violence dans les jeux vidéo. Tenez, ce n'est pas un hasard si vous incarnez le Schtroumpf costaud en personne, qui, grâce à ses gros bras, volera au secours de ses congénères. Gargamel, le teigneux de service, s'est arrangé pour martyriser une fois de plus la tribu des bonnets blancs à pattes. Figurez-vous qu'il a enlevé le bébé Schtroumpf, ainsi que neuf autres adultes en pleine force de l'âge. Le fourbe. A vous de les ramener au village, grâce à la collecte de saloperies qui collent aux dents (des bonbons donc) et de trente morceaux de lune. Les dentifrices ne seront pas fournis, qu'on se le dise.



Le tour du monde en 22 Schtroumpfs

Voici une liste, non exhaustive, des différentes traduction du mot « Schtroumpf » sur la planète. Il y a bien mieux que nous (en termes de prononciation), mais surtout bien pire. Le suédois et l'allemand, ça calme…

Afrikaans: SMURFIE	Finnois : SMURFII	Japonais : SUMAFU
Allemand : SCHLUMPFE	Français : SCHTROUMPF	Néerlandais : SMURF
Anglais : SMURF	Grec : STRUMPF	Portugais : SCHTROUMPF
Brésilien : STRUNF	Hébreu : DARDASSIM	Serbo-Croate : STRUMP
Catalan : BARRUFET	Hongrois : TORPIKEK	Suédois : SMURFERNAS
Coréen : SMURFIE	Indonésien : STRUMP	Yougoslave : STRUMPF
Chinois : LAN-SHIN-LING	Islandais : STRUMP	
Espagnol : PITUFO	Italien : PUFFO	

SHTROUGMP, SJTROUPMF, SLOURGMPF… ARGHH !

L'action de « Les Schtroumpfs » (quel cauchemar à écrire, ce truc…) se déroulera sur dix niveaux distincts (forêt, montagne, neige, mine, glace, etc.). Réalisé en vraie-fausse 3D à la sauce Pandemonium, Schtroumpf biscotaux devra suivre un chemin pré-établi (en 2D) pour avancer dans un environnement 3D. Si la course est absente des mouvements, le saut ne l'est nullement : plus le bouton de la manette restera enfoncé, plus la créature sautera loin. Il sera également possible de se baisser, pour éviter les monstres et les projectiles de toutes sortes. Si jamais vous ne touchez pas au personnage pendant quelques secondes, le temps d'aller vous faire une tartine de Nutella, par exemple, celui-ci effectuera des mimiques à tendance distrayante pour le spectateur : il boxera, regardera ses pieds, sautera de joie, etc. Pour le reste, il pourra nager, grimper à la corde, attraper et balancer des objets et, enfin, récupérer quelques bonus de super sauts et de turbos protections. Voilà pour le gameplay purement « plate-formesque », classique à souhait. Mais il existe un autre mode de jeu, encore plus « bambinoïde », composé cette fois de sept niveaux. Ici, le joueur n'aura rien d'autre à faire que se balader et s'occuper d'un bébé Schtroumpf virtuel. Une sorte de Tamagotchi bleu, si vous préférez. Suivant ses désirs, il faudra récolter de la nourriture, des jouets, le laver ou encore le faire dormir. Si le bébé est satisfait, vous assisterez alors à des scènes cinématiques en guise de récompense. On a évité de justesse le changement des couches, le rot après le biberon, les vomissements sur le costume neuf et les hurlements à quatre heure du matin. C'est vraiment cool les jeux vidéo, au fond.



Non, les Schtroumpfs ne sont pas des drogués. Il ne font qu'habiter dans les champignons.

UN JEU DE PLATE-FORME CLASSIQUE

Sachez pour finir que les joueurs les plus habiles (c'est-à-dire ceux qui auront retrouvé les trente morceaux de lune) auront le très grand privilège d'admirer une fin inédite. Ça s'appelle une carotte, en termes moins nuancés. Rappelons une dernière fois, au risque de se répéter, que le jeu est clairement destiné aux très jeunes consoleux. Vous voilà donc prévenu, il ne faudra pas aller se plaindre à la maîtresse que le jeu est trop facile…

Si le Schtroumpf m'était conté

Mais comment le créateur des Schtroumpfs, alias Peyo, a-t-il pu trouver un nom aussi imprononçable pour baptiser ses sympathiques nabots bleus ? L'anecdote ne manque pas de sel, mais vous allez comprendre. C'est en 1957, alors que Peyo mangeait tranquillement avec son ami Franquin (à qui nous devons Gaston Lagaffe, entre autres), que ce dernier baragouina un « passe moi l'schtroumpf » en lieu et place du réglementaire « passe moi le sel ». Que se serait-il passé si Peyo avait voulu du pain ou du poivre ? Rien, il aurait simplement demandé « passe moi le pain et/ou le poivre ». L'Histoire aurait changé et aujourd'hui ces deux pages de Casting seraient remplies par « Bibi, la Bobinette Gratteuse », personnage cocasse inventé par Raymond Ticule alors qu'il demandait à sa femme de lui gratter le dos. Comme quoi, une absence passagère peut quelquefois se révéler lumineuse. Mais c'est seulement en 1958 que le troupeau de nabots vit le jour, dans l'album « La Flûte à Six Trous » (rebaptisé plus tard « La Flûte à Six Schtroumpfs »), en tant que personnages secondaires. Devant le succès remporté, l'hebdomadaire Spirou demanda à Peyo d'imaginer des histoires courtes mettant en scène les lutins malicieux, mais leur donnant cette fois le premier rôle. Le reste, vous le connaissez… des dizaines d'album, des films, des figurines… Le succès quoi.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

ACTION REPLAY INT. 149 F

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

PROMOTION 790 F CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.





PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

24H LE MANS	339 F	MISSION IMPOSSIBLE	339 F
APE ESCAPE	339 F	NHL HOCKEY 2000	339 F
BLOODY ROAR 2	339 F	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	339 F	PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
CAPCOM GENERATIONS	299 F	QUAKE 2	339 F
CARMAGEDDON 2	339 F	PRINCE NASSEEM BOXING	339 F
CHINE	339 F	RAINBOW SIX	339 F
CROC 2	339 F	RONIN BLADE	339 F
DRIVER	339 F	SILENT HILL	339 F
DESTREGA	339 F	SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN 2	349 F
DUNE 2000	339 F	SPEED FREAKS	339 F
FINAL FANTASY 8	399 F	STAR WARS EPISODE 1	339 F
FIFA SOCCER 2000	339 F	SOUL OF SAMURAI	339 F
FIGHTING FORCE 2	339 F	SYPHON FILTER	339 F
FORMULA ONE 99	339 F	SOUTH PARK	339 F
GRAN TURISMO PLATINIUM	149 F	TELEFOOT MANAGER	339 F
GUY ROUX MANAGER 99	339 F	TEKKEN 3 PLATINIUM	149 F
G POLICE 2	339 F	TARZAN	339 F
ISS PRO REVOLUTION	339 F	TONY HAWK PRO SKATER	339 F
JADE COCOON VF	339 F	WIPE OUT 3	339 F
LEGEND OF KARTIA	339 F	X FILES VF	TEL.
JOHN MADDEN 2000	339 F	XENA WARRIOR PRINCESS	339 F

PROMO DU MOIS FINAL FANTASY 8 VF + ACTION REPLAY = 399 F
FINAL FANTASY 8 VF SEUL 339 F

PROMO DU MOIS STAR WARS VF + ACTION REPLAY = 399 F
STAR WARS SEUL 339 F





PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

V RALLY	89 F	TIME CRISIS	149 F
MOTO RACER	99 F	COLONY WARS 2	149 F
STRICKER 96	99 F	GUY ROUX MANAGER	149 F
ODDWORLD	99 F	TOMB RAIDER 3	149 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	AZUR DREAMS	199 F
SOULBLADE	99 F	BATMAN	199 F
ODDWORLD	99 F	ALUNDRA VF	199 F
DYNASTY WARRIORS	99 F	ODT	199 F
TOMB RAIDER 2	99 F	MOTO RACER 2	199 F
FORMULA ONE 97	99 F	MEDIEVIL	199 F
FIFA SOCCER 98	99 F	AZURE DREAMS	199 F
SUIKODEN	99 F	I SS 98	199 F
DESCENT	99 F	GRAN STREA SAGA	199 F
POWER SERVE	99 F	CRASH BANDICOOT 3	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F	ARORED CORE	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	METAL GEAR SOLID	249 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	TENCHU	249 F
KRAZY IVAN	99 F	RIDGE RACER 4	249 F
		POPULOUS 3	249 F
		METAL GEAR SOLID	249 F
		MARVEL VS SF	249 F
		ANA KOURNIKOVA TENNIS	249 F
		KENSEI	249 F
		BUGG S BUNNY	299 F
		SOUL REAVER	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX

TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)
NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE :
Je joins impérativement mon règlement de F par :
CHEQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE N°

INTERDIT aux + de 18 ANS

Dreamstory avance. Chaque mois, les développeurs d'Eurocom peaufinent leur bébé, réalisé pour le compte de GT Interactive (Driver). Un titre magique mais aussi, à l'heure actuelle, classique.

Editeur : GT Interactive - Développeur : Eurocom (Angleterre) - Disponibilité : novembre 99

DREAMSTORY

J'EN AI RÊVÉ

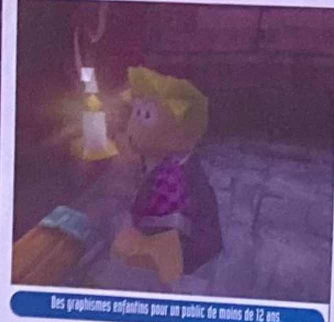

Des paysages de pure plate-forme 3D.

L'avis de Morgan, 10 ans

Ce jeu est vraiment amusant ! Les décors sont vraiment beaux et les ennemis plutôt sympa. Même si on se perd parfois, la quête est vraiment bien et les Winks très chouettes. Vivement que le jeu sorte pour l'essayer en détail !

Mais où veut-on nous entraîner ? Dans une contrée habitée par un savant fou insomniaque, qui teste ses expériences sur un nounours en peluche incrédule. Ceci pour attirer nos deux têtes blondes, Ruff et Thumble, dans de drôles d'endroits. La séquence d'introduction est un vrai régal pour les yeux. Autant dire qu'on entre aussitôt dans le bain. La température est ok, ça tombe bien, ça m'énerve quand c'est trop chaud. Après, on choisit son héros et son héroïne (pas la poudre, hein ?), Ruff le garçon ou Thumble la fille, vêtus chacun de leur chemise de nuit. Au passage, on s'interrogera sur le bien-fondé de la chose : un garçon en chemise de nuit... Jean-Paul Gaultier a-t-il élaboré les costumes ? Enfin, moi, je trouve ça plutôt sympa un mec en robe (ndlr : on t'a déjà présenté le Pape, Karine ?). Ce jeu de plates-formes en 3D s'avère être esthétiquement vraiment réussi. Depuis quelques mois, les gars d'Eurocom, en Grande-Bretagne, semblent avoir bien avancé. Quoi qu'il en soit, le principe de jeu paraît simple, pour ne pas dire simpliste. Tant mieux puisqu'on s'adresse ici à un public jeune. Le but de la manœuvre : secourir les Winks. Hum, ça commence bien.



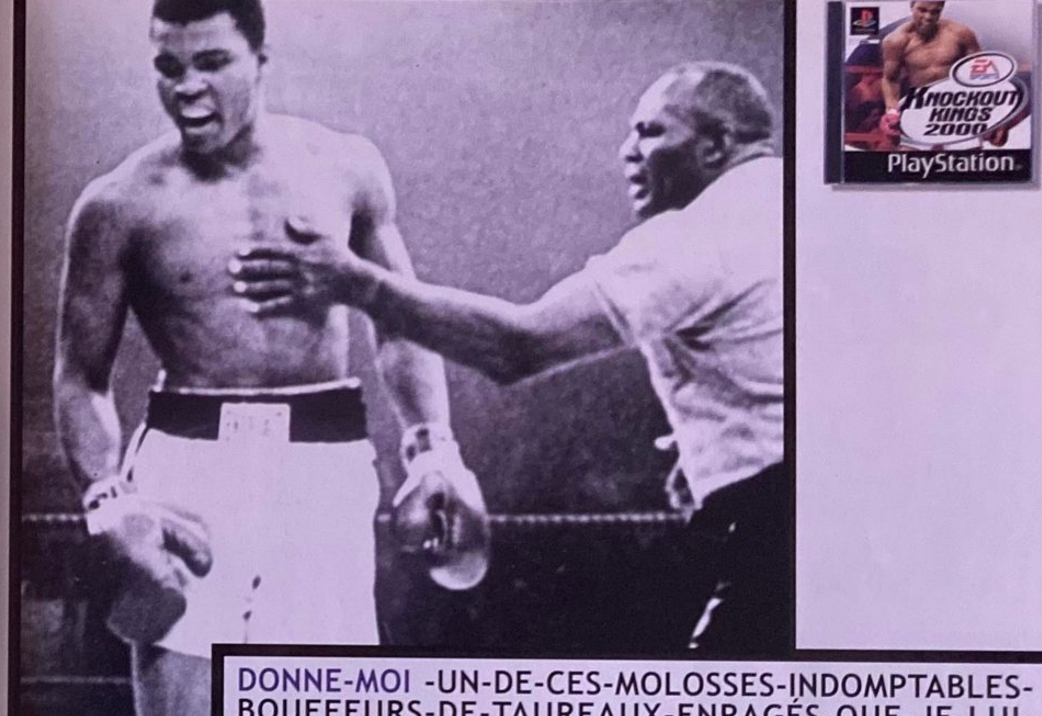




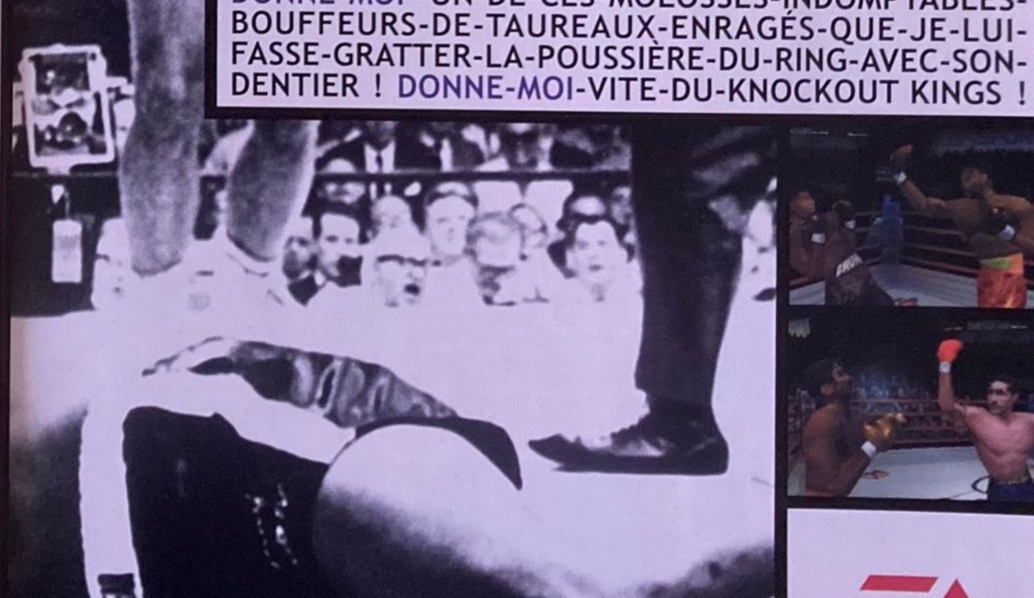
WINK CONTRE FURBY

Les Winks sont des petits êtres apeurés et ressemblant à des Mogwaï, qui sont enfermés dans des cages et qu'il nous faut sauver en récoltant suffisamment d'écrous. C'est aussi simple que çà. Le jeu est agréable et les plus jeunes se feront plaisir sans frayeurs, même si on évolue au milieu de morts-vivants, sorcières et autre sosie de Frankenstein himself, boulons inclus. On arrive à s'en débarrasser en leur collant des baffes ou en leur soufflant dessus. Est-ce dû à une haleine pestilentielle ? On peut aussi faire une course avec la sorcière. Pour la défier, on lui tape une ou deux fois sur la tête. En gagnant cette course, on récolte un maximum de bonus, ce qui n'est pas négligeable, à condition de savoir manier habilement le balai volant. Les décors des tableaux sont soignés et on découvre à chaque fois de nouveaux univers enchantés. On évolue dans une ambiance joviale, sous la pluie ou l'orage, et même sous l'eau. Un univers magique, parfait pour tous ceux qui n'ont pas envie de donner du Resident Evil ou du Silent Hill à leur progéniture. Moi aussi j'ai adoré. Comme quoi je conserve une âme d'enfant...

Des graphismes enfantins pour un public de moins de 12 ans.







Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. Tous droits réservés. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et Knockout Kings sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA SPORTS est une marque d'Electronic Arts(tm). Muhammad Ali avec l'aimable autorisation de G.O.A.T., Inc. PLAYSTATION ET LE LOGO 'PLAYSTATION' SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Le mois dernier, les Lego découvraient les joies du kart. Cette fois, ils se retrouvent propulsés sur une planète non identifiée, aux confins de la galaxie, avec diverses missions à remplir.

Editeur : Lego Media - Développeur : Data Design (Etats-Unis) - Disponible en octobre 99

LEGO ROCK RAIDER

LA PLANÈTE LEGO





On jeu d'action et de stratégie complexe de prime abord. Les adeptes des Lego trouveront (peut-être) leur bonheur.



Le design toujours très particulier des Lego. Pas besoin de faire fin...

Avant d'apprécier Lego Rock Raider, une petite adaptation s'impose. Retournons quelques années en arrière, à l'époque des genoux écorchés et du club Dorothée. Lorsque l'on s'inventait des histoires qui débutaient inévitablement par : « On aurait dit que... ». Ainsi, on aurait dit que j'avais 7 ans et que j'entrais au CP. Je sais qu'on peut accéder à l'école primaire dès 6 ans, mais moi j'aime bien la maternelle parce qu'on fait la sieste tous les après-midi. J'ai donc 7 ans, et je profite que mon Furby soit aux toilettes pour explorer l'univers des Lego. Dans ce jeu de stratégie et de gestion, mes missions sont simples et, si je les accepte, je pourrai récolter des cristaux magiques fournissant l'énergie nécessaire pour alimenter mon vaisseau, ou bien aller chercher mes compagnons d'infortune égarés au milieu du néant. Mais mon temps est compté, et mes performances évaluées, si bien qu'avec une mauvaise récolte de cristaux ou, pire, si je n'en trouve pas, je serais automatiquement téléporté et rapatrié dans mes pénates. Car mon bouclier protecteur n'agit pas très longtemps, à peine 10 minutes.

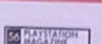


J'AI MAL A LA TETE !

C'est vrai que le Lego est de taille réduite, mais là, ouhlala, c'est pas facile de le suivre, heureusement qu'il est jaune. Dommage aussi que les décors bougent en même temps que le personnage. D'ailleurs, les décors ne sont pas folichons, minimalistes et sans couleurs, peut-être pour qu'on ne perde pas le Lego de vue. Le passage le plus attrayant est celui où l'on est dans l'eau et que l'on est ballotté par des vagues assez réalistes, en évitant les scorpions violets et les araignées géantes qui se déplacent très vite. On dirait un rêve. Pas la peine de demander, je n'ai rien fumé ! Les explosifs récoltés permettent de réduire la taille de ces sales bêtes. Les missions sont relativement faciles, mais trop répétitives ; on récolte les mêmes objets dans des environnement similaires, ce qui fait qu'à 7 ans on s'en lasse assez vite, enfin je crois. Attention au monstre de glace qui désire aussi nous piquer nos cristaux pour les avaler... PLOUF ! Tiens, c'est quoi ce bruit ? Oh mon dieu, Furby !

L'avis de Benjamin, 9 ans

Difficile ce jeu. Je préfère encore le Lego Racer. Ce n'est vraiment pas toujours pratique. Je sais, le jeu n'est pas terminé, mais j'espère qu'ils corrigeront ses défauts avant de le sortir. Pourtant, j'aime vraiment bien les Lego.



+ DE 160 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

CLUB Dif'

de -30 % à -70 % sur l'achat de jeux d'occasion

Viens jouer au jeu le + speed de l'année, Revolt, et qualifie-toi pour la finale inter-boutique

Du 1er au 31 octobre

Affronte les meilleurs du jeu en réseau

Avec notre partenaire GOA
les joueurs font la loi
www.goa.com

Metal Gear
Fisherman's Bait
Ultima Online

Achète le jeu vidéo de l'équipe de France
et Difintel t'offre la K7 vidéo pour revivre le parcours des Bleus.
3 heures de bonheur intense !

* Dans la limite des stocks disponibles - Photo non contractuelle - © TF1 Vidéo.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE/DOM-TOM
ITALIE
MAROC
PORTUGAL

Par François Tarrain

INTERDIT aux + de 18 ANS

Avec le temps, la PlayStation tente de plus en plus de s'adresser à un public en très bas âge. La preuve, avec Mulan, un titre destiné aux tous petiots... et aux toutes petiotes !

Editeur : Sony C.E. / Disney Interactive - Développeur : Kids Revolution (Angleterre) - Disponible

MULAN

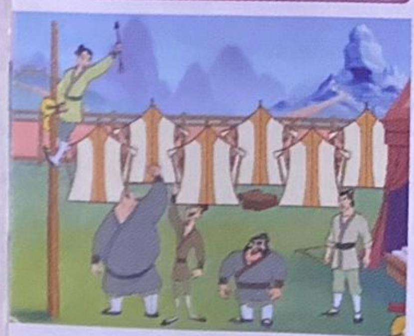
FAIS TON HISTOIRE !



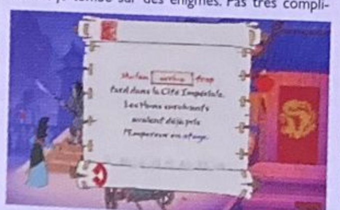
Le style graphique de Mulan est assez réussi, malgré des décors parfois un peu vides.

L'avis de Damien, 9 ans

Mulan n'est pas un vrai jeu, c'est plus une sorte d'initiation assez bien vue, très simple à prendre en main et graphiquement assez réussie. Par contre, en tant que garçon, j'ai trouvé l'histoire un peu embêtante. Les filles aimeront sûrement plus que moi...

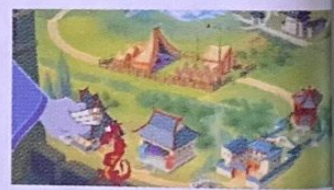


Hum, pas facile de vous parler de Mulan en toute objectivité. Cette production signée Disney s'adresse, en effet, à un public tellement jeune, genre 5/8 ans, qu'il m'est difficile de discerner ses qualités et ses défauts. Bon, essayons quand même... Tiens, y me vient une idée. Si je me prenais, l'espace d'un instant, pour une petite fille (rassurez-vous, ce n'est pas un fantasme pervers, mais simplement parce que Mulan semble avant tout destiné aux filles). Allez, un peu d'imagination... On dit que je suis une petite gamine de 7 ans et que mon grand frère m'a acheté Mulan pour que j'arrête de l'embêter tout le temps. Les jeux vidéo, à mon âge, c'est pas franchement ma priorité. J'ai pas envie de devenir comme mon frère, avec ses boutons plein la gueule. Mais bon, je vais quand même essayer de jouer à ce Mulan. Peut-être que je comprendrai mieux pourquoi les garçons passent des heures devant leur PlayStation. Alors voyons, comment ça marche cette console... Ah, ça y est. Alors qu'est-ce qu'il faut faire... Tiens, je dois marquer mon nom. S.i.d.o.n.i.e. Oh, un monsieur me parle ! Il me dit que je suis la bienvenue en Chine et que je dois transporter des parchemins magiques à travers le pays. Mais, apparemment, je suis un dragon très maladroit et, en tombant, j'ai perdu les parchemins... Bon, je sens que je vais devoir les retrouver. A l'écran, je visite différents lieux où les décors sont très jolis. A un moment, je dois diriger la belle Mulan à un autre lieu et je tombe sur des énigmes. Pas très compliquées d'ailleurs, mais faut dire que je suis super intelligente ! Ouais, ça à l'air marrant ce jeu, les voix sont très réussies et les dessins sont jolis. Mais bon, je voyais pas les jeux vidéo comme ça. Là, ça ressemble un peu à mes livres d'images, sauf que ça bouge et qu'il y a de la musique et des gens qui parlent...





Ce genre de mini-jeu, durant lequel il faut habiller Mulan, prouve bien que le jeu plaira surtout aux filles.



FIN DE LA FICTION

... Pschiiii !!! Ouf, difficile comme rôle de composition de se prendre pour une gamine de 7 ans. Mais bon, cette « régression infantile » m'a appris quelques petites choses intéressantes sur Mulan. La plus importante est qu'il ne s'agit pas à proprement parler d'un jeu vidéo comme on l'entend couramment. En fait, Mulan – Fais ton histoire ! est un logiciel d'éveil très dirigiste comme il en existe tant sur PC. Il permet non seulement à l'utilisateur de découvrir les notions d'interactivité, de logique, mais également de vivre une aventure agréable en compagnie de la charmante Mulan. Mais bon, ce produit est vraiment réservé aux très, très jeunes enfants, et plus particulièrement aux filles.

Enfin du nouveau dans le monde du jeu vidéo

Sniper

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS !!!

SNIPER a conçu pour vous un meuble de présentation et de la PLV, qui permettront de mettre en avant les produits dans vos points de vente. Des encarts publicitaires sont également programmés dans les magazines spécialisés.

UN DESIGN JAMAIS VU!

UNE VRAIE RÉVOLUTION...

EXCLUSIF
Sniper utilise une technologie de pointe pour relooker et décorer complètement ses accessoires. Parce que le plaisir de jouer commence par la manette, nous avons créé 6 designs reprenant les principaux thèmes du jeux vidéo (voiture, aventure, gore...). D'autres sont à venir.

ATLANTIS GROUP

Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr



DUAL PACK
console +1 manette analogique vibrante
790F
1 CADEAU OFFERT
voir en magasin



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

TOP



Vous incarnez l'agent Craig Willmore et vous aidez les agents Fox Mulder et Danna Scully à mener leur dernière affaire non classée. PSX

NEW



TONY HAWK'S SKATEBOARDING

PlayStation

Incarnez-vous en champion dans un jeu de skateboard explosif. PSX

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
(Tél. voir minitel)

QUIMPER 2 CENTER
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.64.29.15

ALES
175 Grand Rue
04 66 21 81 33

PONTARLIER
4, avenue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG CENTER
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ CENTER
Galerie St Jacques
(Tél. voir minitel)

BOURGES CENTER
7-9, rue Coursarlon
(Tél. voir minitel)

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
(Tél. voir minitel)

ST OMER CENTER
5, rue de Calais
03.21.88.14.15

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
01.34.25.06.06

MONTBELIARD NOUVELLE ADRESSE
33, rue Cuvier
03.81.95.54.63

THIONVILLE CENTER
NOUVELLE ADRESSE ZI du Linking
C/C Leclerc
03.82.53.51.11

STE CLOTILDE NOUVELLE ADRESSE
1, bis rue du Maine
Moufia
02.62.28.83.05

AVIGNON CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextie[r]
04 90 82 22 61



FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.21.81.33
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	consultez le minitel
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	NOUVEAU	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	NOUVEAU	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	consultez le minitel
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	consultez le minitel
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	consultez le minitel
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.0[illegible]
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.[illegible]
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.5[illegible]
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.[illegible]
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.0[illegible]
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.2[illegible]
ST OMER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.8[illegible]
ST QUENTIN CENTER		Tél : 03.24.[illegible]
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.2[illegible]
TARBES		Tél : 05.62.4[illegible]
TARNOS		Tél : 05.59.6[illegible]
THIONVILLE		Tél : 03.82.5[illegible]
THONON les BAINS		Tél : 04.50.7[illegible]
TROYES		Tél : 03.25.7[illegible]
VALENCE		Tél : 04.75.5[illegible]
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.4[illegible]
VANNES CENTER		Tél : 02.97.4[illegible]

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.7[illegible]
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.6[illegible]

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 [illegible]
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.[illegible]

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.[illegible]
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.[illegible]
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.[illegible]
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.[illegible]
LAUSANNE	Tél : 021.329.[illegible]
SIGNY	Tél : 022.363.[illegible]
SION	Tél : 027.323.[illegible]

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAI[RES]
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUIS[SE]
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.[illegible]

DOM TOM

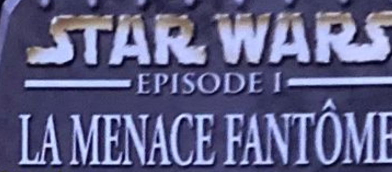
FORT de France	Tél : 05.96.63.[illegible]
Ste CLOTILDE de la REUNION	Tél : 02.62.28.[illegible]

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES

GRAND CONCOURS



CONCOURS EXCLUSIF DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



LA MENACE FANTÔME

1er prix : Un week-end pour deux personnes à Paris comprenant un bon d'achat de 500 Frs dans une boutique STAR WARS, deux places de cinéma pour le film, une nuit d'hôtel.

Du 2ème au 10ème prix : 1 CD audio de la Bande originale du film + une panoplie STAR WARS (casquette, tee-shirt, carte téléphonique collector).

Du 11ème au 200ème prix : Une panoplie STAR WARS.

Règlement disponible en magasin

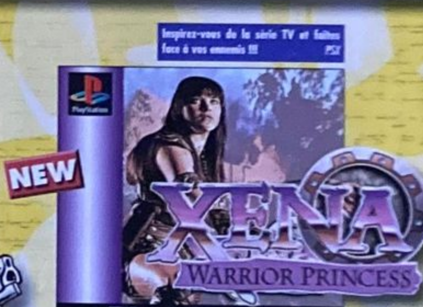


HIT

REDÉCOUVREZ CE HIT EN VERSION PLATINUM

Inspirez-vous de la série TV et faites face à vos ennemis !!! PSX

NEW





Il y a un an, ils devenaient Champions du Monde ! Une simulation très réaliste avec 240 équipes, les vrais noms des joueurs et les vrais stades modélisés. PSX

HIT





VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTEZ : Incarner Ethan Hunt, le héros du film, dans des missions les plus top secrètes. PSX

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

[N]otre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en [E]urope dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces [m]odernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

[SI] VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

[I]NTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

[...]on le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. [...] valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
[Pr]omotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



Voilà, cela devait arriver, la PlayStation 2 est devenue réalité. Nous avons même pu la toucher. Résultat immédiat : des millions de news affluent à son sujet. Plus que jamais, Sony se situe au cœur de notre industrie ludique. Conclusion, les infos ne manquent pas. Si vous en voulez encore plus, notre Making of devrait vous satisfaire.

Final Fantasy, l'aventure ultime

Au cours d'une récente conférence, Squaresoft a annoncé une nouvelle d'une envergure colossale. Respirez un grand coup, cela vaut mieux, croyez-moi. Ainsi, après avoir confirmé le développement d'un Final Fantasy sur PlayStation 2, les dirigeants de Square ont fait savoir que le titre utiliserait les capacités Internet de la machine ! Si cela sous-entend que ce nouveau Final Fantasy ne sortira pas avant le cours de l'année 2001, l'important reste d'imaginer les perspectives offertes par une telle décision. Un jeu de rôle d'une beauté sans égale, allié à un jeu en réseau où des centaines de joueurs pourraient former des communautés, échanger des informations et équipements, etc.

La PlayStation 2 et Internet à la vitesse supérieure

Lors d'une longue téléconférence tenue pour les dirigeants de Sony, Phil Harrison, vice-président américain des relations avec les éditeurs tiers, a fait savoir que la PlayStation 2 n'incorporerait pas de modem à son lancement. Stupeur dans l'assistance. Pourtant, quelques secondes plus tard, l'étonnement était dissipé et les bonnes nouvelles se succédaient. Jugez plutôt. Au cours de son allocution, Phil Harisson a ainsi dévoilé qu'un modem câble (pour des connexions excessivement rapides) était en préparation, ainsi qu'un disque dur d'une capacité de plusieurs dizaines de Giga (en clair, bien énorme). D'après le communiqué de Sony, ces deux « accessoires » seraient commercialisés au cours de l'année 2001, comprenez par là, lorsque le monde entier aura été traversé par la déferlante PlayStation 2. Il suffira alors de simplement brancher ces accessoires dans les ports PCMCIA et USB, situés au dos de la bête, pour que votre nouvelle console se transforme en plate-forme Internet dernier cri. L'ambition de Sony a le mérite d'être claire : permettre aux joueurs de downloader des films, de la musique et même des jeux, avec une facilité et une vitesse déconcertantes. Un dirigeant de Sony a conclu la téléconférence en ces termes : « Les développeurs posséderont désormais la possibilité de créer des formes totalement novatrices de divertissement digital. » Reste à voir ce que cela donnera dans la pratique.

N'IMPORTE QUOI CETTE CONSOLE !

ELLE FAIT MÊME PAS LE CAFÉ !

Le cinéma à portée de PlayStation 2

D'après un article du journal économique japonais, Nihon Keizai Shimbun, Ken Kutaragi (président de Sony Computer Entertainment et créateur des deux PlayStation, faut-il encore le rappeler) aurait mis en place les premiers plans visant à débuter la production et la distribution de films numériques d'ici 2002/2003. Pour y parvenir, Sony aurait déjà contacté des grands noms du cinéma hollywoodien tels que l'inévitable George Lucas. L'objectif serait d'utiliser la PlayStation 2 comme un récepteur de film, en se servant des capacités de décompression Mpeg 2 de la machine (la norme de compression vidéo des DVD). Cependant, Sony ne s'arrête pas en si bon chemin puisque le géant nippon aurait signer un accord de partenariat avec la société Cablevision, afin de créer un système de télévision câblée interactive. L'une des principales forces de cette opération proviendrait de la sélection des programmes et des films à la demande. Programmes qui pourraient être rapatriés sur PlayStation 2, via la connexion iLink de la machine. La vision de Ken Kutaragi est de rendre 100 % numériques les échanges de données sans avoir à passer par d'autres intermédiaires qu'un câble. Un bien beau projet mais qui risque, s'il prend d'importantes proportions, de porter atteinte aux commerces de proximité.

PAS DE SLOGAN...

...QUE DES FAITS

ELECTRONIC ARTS

Le foot français se marie à Electronic Arts

Toujours soucieux de se rapprocher de son public de sportifs ludiques, Electronic Arts vient de signer des accords avec trois championnats européens dont la Ligue Nationale de Football française. L'objectif de ce partenariat est de produire, d'ici à la fin de l'année, des jeux fondés sur le Championnat de France de D1 et de D2, sans oublier la Coupe de la Ligue et le Trophée des Champions. Pourtant, ne vous attendez pas, dans l'immédiat en tout cas, à un FIFA dédié aux 38 clubs français (D1 et D2 regroupés)… mais plutôt à un jeu de management prévu pour novembre. Pour rappel, FIFA 2000 contiendra tous les championnats européens, toutes les équipes internationales, plus de 14 000 joueurs, etc. Mais bon, chacun ses goûts.

Soufflons les bougies de Monsieur l'Internet

Juste une petite news assez brève, pour vous rappeler que le 2 septembre dernier, notre cher ami l'Internet fêtait dignement son trentième anniversaire. Le 2 septembre 1969 donc, dans le cadre d'une expérimentation tenue à l'université de Los Angeles, la fameuse UCLA, un message était pour la première fois envoyé entre deux ordinateurs : le Sigma 7 et le Honeywell. Voilà, désormais, tous les 2 septembre, les accros à Nescape ou Internet Explorer pourront avoir une petite pensée émue pour ce zoli réseau.

Le coin du Net

Découvrir en avant-première les premiers titres de la PlayStation 2, cela vous tenterait ? Hum, parfait, eh bien, dans ce cas, ce panel des meilleures vidéos du Tokyo Game Show (salon du jeu vidéo au Japon) devrait vous subjuguer. Assis tranquillement devant votre écran, voici le meilleur moyen d'effectuer un rapide tour d'horizon de ce que Sony nous prépare pour les mois à venir.

The Bouncer

http://www.next-generation.com/jsmid/news/7673.html

Premier titre de Squaresoft sur PlayStation 2 et déjà première grosse claque visuelle. Doté d'une réalisation technique impressionnante ainsi que d'un travail d'animation et de mise en scène absolument remarquables, The Bouncer fait figure de bombe ludique par excellence. La Square's touch a encore frappé !

Dark Cloud

http://headline.gamespot.com/news/99_09/13_vg_dark/index.html

Grâce à son atmosphère calme et poétique, ses graphismes de haute tenue et son système de jeu novateur (vous construisez votre propre univers en temps réel), Dark Cloud en a impressionné plus d'un. A ce jour, probablement le titre le plus intéressant de Sony sur PlayStation 2.

Kessen

http://headline.gamespot.com/news/99_09/13_vg_kessen/index.html

Des hordes de samouraïs montés sur de véloces chevaux se défient par une nuit d'orage. Koei fait ici preuve d'une maîtrise technique rare, en animant des centaines de cavaliers tous plus réalistes les uns que les autres. Vivement une version jouable.

Ridge Racer

http://www.next-generation.com/jsmid/news/7720.html

De l'avis de beaucoup, cette version de Ridge Racer s'est montrée techniquement amplement supérieure à GT 2000. Modélisation remarquable des voitures, dynamisme incroyable des ralentis, débauche d'effets graphiques impressionnants… Soyons clairs, bien que seulement finalisé à 10 %, Ridge Racer semble déjà promis à un bel avenir sur PlayStation 2.

Tekken Tag Tournament

http://www.next-generation.com/jsmid/news/7639.html

Namco ne prend pas trop de risque, avec cet énième épisode de la série Tekken. Amélioré par rapport à son équivalent arcade, TTT n'en reste pas moins très, voire trop, classique dans le fond. Un beau jeu mais qui devra faire ses preuves.

Gran Turismo 2000

http://headline.gamespot.com/news/99_09/20_vg_gran/index.html

Bien évidemment, Gran Turismo 2000 constituait l'une des attractions majeures de ce Tokyo Game Show. Pourtant, bien que d'un bon niveau graphique, GT 2000 n'a pas plus abasourdi le public que ça. Deviendrait-on trop exigeant ?

Street Fighter Ex 3

http://headline.gamespot.com/news/99_09/20_vg_street/index.html

La première apparition de Capcom sur PlayStation 2 ne pouvait naturellement pas se faire autrement qu'avec un Street Fighter. Pari gagné !

Capcom, roi de la bourse

Alors que certaines sociétés nippones subissent de plein fouet les effets de la crise qui balaye le Japon, Capcom, de son côté, n'en finit pas de battre des records. Ainsi, d'après le Nikkei Financial Daily, pour la dixième année consécutive, la société d'Osaka a connu une forte hausse de la valeur de son action. Pour exemple : depuis le début de l'année, l'action Capcom a déjà quintuplé ! Une situation qui, selon les analystes, devrait pourtant se stabiliser dans les mois à venir, l'action étant désormais cotée à son cours d'équilibre. Bien évidemment, pas la peine de se décréter grand devin devant l'éternel pour deviner que les très bons résultats de Dino Crisis, ainsi que les excellentes perspectives de ventes de Resident Evil 3 Nemesis, ont dû particulièrement peser dans la balance. Le flot d'argent frais n'est pas près de se tarir pour les maîtres de l'épouvante.



Attachez vos ceintures ça va fumer sur le meilleur 3615 VPC de France. Un pur délire

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis - de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de réception

PLAYSTATION

BEST OF			
POINT BLANK 2	299 F	DESTREGA	349 F
STAR WARS : MENACE FANTOME	329 F	NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
HONDA SUPERBIKE	329 F	PRINCE NASEEM BOXING	349 F
MADDEN NFL 2000	329 F	X FILES	349 F
NASCAR 2000	329 F	ALIEN RESURRECTION	349 F
NHL 2000	329 F	*toujours dispo*	
CROC 2	329 F	CAPCOM GENERATION	299 F
LEGEND OF KARTIA	329 F	OMEGA BOOST	299 F
WWF ATTITUDE	329 F	APE ESCAPE	329 F
G POLICE 2	329 F	SYPHON FILTER	329 F
JADE COCOON	329 F	VIRUS	329 F
SOUL REAVER	349 F	V RALLY 2	349 F
LE MANS	349 F	DRIVER	349 F
		POOL PALACE	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO

149 FRANCS
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO

199 FRANCS
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal

REGLEMENT
CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
CARTE BANCAIRE
Expire fin
CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 10/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Les incontournables Les plus attendus

En attendant les grands chamboulements des deux prochains mois, c'est la rubrique Sport de ce PlayStation Mag qui subit un lifting complet. De plus, on attend aussi ISS Pro Evolution, Fifa 2000 et Le Monde des Bleus avec une certaine impatience. Si vous n'êtes pas un sportif, vous ne risquez pas de craquer pour d'autres nouveautés en ce mois d'octobre... Malgré le grand nombre de jeux, il semblerait que les indispensables d'octobre se comptent sur les doigts de la main. Comme annoncé le mois dernier, les grands bouleversements sont désormais imminents.

Course

Les incontournables



Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.



V-Rally 2
Editeur : Infogrames



Driver
Editeur : GT Interactive

Le plus attendu



Gran Turismo 2
Editeur : SONY C.E.

Combat

Les incontournables



Tekken 3
Editeur : Namco



Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE



Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Rival Schools 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

Sled Storm
Editeur : E.A.

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision



NHL 2000
Editeur : EA Sports

Le plus attendu



ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

RPG/aventure

Les incontournables



Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft





Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : SONY C.E.



Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J

Le plus attendu

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure

Les incontournables

Silent Hill
Editeur : Konami

Soul Reaver
Editeur : Eidos

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Le plus attendu



Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Jeux de tir

Les incontournables



Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis



Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive



Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

Le plus attendu



Quake 2
Editeur : Activision

Plate forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu



Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Bizarre

Les incontournables

Devil Dice
Editeur : Sony C.E.

Music
Editeur : Codemasters

Bust a Groove
Editeur : Enix

Le plus attendu



Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

INTERNET

La lettre de ce mois vient de Théoule-Sur-Mer, petit village tranquille de 803 habitants. Le petit Jean-Christophe, âgé de 7 ans, me demande avec beaucoup d'innocence comment accéder au site : « Hacker le Pentagone en toute sécurité ». Cher Jean-Christophe, la meilleure méthode est de téléphoner directement au Pentagone au 001-587-8000 et de demander les codes confidentiels avec une voix grave en te pinçant le nez bien fort.

UN FESTIVAL D'AUTOMNE

Miss Immonde

LE GROS LAID DU MOIS

Comme chaque mois, un jury composé de plusieurs célébrités (Sim, Lolo Ferrari, Henry Guibet et Maïté) s'est réuni pour choisir, parmi plusieurs centaines de candidats, le gros laid du mois. Le choix n'est pas toujours facile : une verrue à gauche, un strabisme à droite, des dents horribles à gauche, des cheveux bien gras à droite… Si vous pensez être assez laid pour gagner le concours, envoyez une photo sur laquelle vous n'êtes vraiment pas mis en valeur à CyberPhil@cybernet.be et pour admirer les laids des mois précédents, c'est :
http://www.rtfm.be/decharge/pages/laid.htm



Je suis la loi

Dumb Laws

Comme dirait Navaro « Faut pas rigoler avec la loi poy poy ».

A New York, si vous jetez un ballon au visage de quelqu'un, vous verrez débarquer Starsky et Hutch flingue au poing.

En France, si vous embrassez une fille sur une voie ferrée, vous risquez de voir surgir Marie Pervenche ou l'inspecteur Moulin.

Au Danemark, vous devez vérifier qu'un enfant n'est pas caché sous votre véhicule avant chaque démarrage ou vous aurez affaire à l'inspecteur Derrick.
http://www.dumblaws.com/

Monisac à main Lewinski nautique

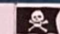




Il semblerait que les cours de couture par correspondance de Monica Lewinsky aient fini par payer. The Real Monica Inc propose une large collection de sacs réalisés par les mains habiles de Monica Lewinsky. Pour moins de 1000 francs, vous pourrez porter un de ces horribles sacs à main estampillés « Fait pour vous par Monica ». La honte.
http://www.therealmonicainc.com/

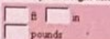
Au quatrième top, il sera Arghhh !

Je ne sais pas ce que vous ferez le mardi 16 mai 2056 mais moi, je serai occupé à mourir. Spark.com vous propose de connaître non seulement la manière mais aussi la date exacte de votre mort. Bien sûr, il existe toujours une marge d'erreur de quelques jours car la technique du questionnaire à choix multiples, bien que hautement scientifique, n'est pas infaillible. Si la date ne vous convient pas, merci de mailer à dieu@lahaut.fr.
http://test.thespark.com/deathtest/


TheSpark.comDeathTest


Section 1 - Biology (The Boring Stuff)

1. What is your exact date of birth? January 01 19 8 0
2. Your gender? Female
3. What is your height and weight? (choose either English or Metric)



4. Do you have any of the following illnesses?
   - cancer
   - tuberculosis
   - small pox
   - black plague
   - hairy nipples
   - schizophrenia
   - heart disease
   - hiv/aids
   - leprosy
   - alzheimers
   - pneumonia
   - liver scarring
   - diabetes
   - head lice
5. Has anyone in your family had problems with any of the following?
   - cancer
   - alcoholism
   - illiteracy
   - insomnia
   - heart disease
   - drug abuse
   - mafia connections
   - poor penmanship

Ultra Bright

CLIQUEZ ICI
gotha-fr.com
Tout sur l'actualité du Gotha et des grands de ce monde

Stéphane Bern, grand vainqueur du concours « Monsieur Dents », vient d'ouvrir une page web consacrée au gotha. Le site regorge d'informations passionnantes sur la haute société.



On y apprend par exemple que le Duc de l'Ouptékistan, Oumchri VI, aurait été piétiné par sa monture lors d'une partie de polo entre amis. Son fils, le prince Oumchri VII, aurait déclaré « Barouchki malga Estroupti, oum tchi ki boum » qu'on peut traduire par « A moi le pognon boum » (traduction approximative).
http://www.gotha-fr.com

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

ALIEN RESSURECTION	TEL	HOT WHEELS TURBORACING	369 F	NBA PRO 99	369 F	SPACE INVADERS	249 F
ALUNDRA	349 F	J.MADDEN 2000	369 F	NEED FOR SPEED 4	369 F	SPEC OPS	329 F
ANNA KOURNIKOVR'S SMASH COURT	299 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	NFL EXTREME	369 F	SPYRO	299 F
APE ESCAPE	349 F	LE 5EME ELEMENT	349 F	NHL 2000	369 F	STAR WARS EPISODE1	369 F
ASTERIX	359 F	LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER	369 F	ODDWORLD L'EXODE D'ABE	299 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
ATLANTIS	299 F	LEGEND OF FORESTIA	369 F	OMEGA BOOST	299 F	STREET FIGHTER COLLECTION	249 F
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE	249 F	LEGEND OF KARTIA	349 F	POINT BLANK 2	349 F	STREET FIGHTER COL. 2	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F	LEGO RACERS	329 F	POINT BLANK 2 + GUN	549 F	SYPHON FILTER	349 F
BOMBERMAN FANTASY RACING	299 F	LE MANS	349 F	POOL PALACE	349 F	TELEFOOT MANAGER	369 F
BUGS BUNNY	349 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	PREMIER MANAGER 98	299 F	TOCA TOURING CAR 2	299 F
BUST A MOVE 4	269 F	LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR	499 F	QUAKE 2	349 F	TOMB RAIDER 3	299 F
CAESAR 2	299 F	LES RAZMOKETS	349 F	RAIL ROAD TYCOON 2	349 F	TOMB RAIDER 2 + SOLUTIONS + CARTE MEMOIRE	199 F
CAPCOM GENERATION	299 F	MARVEL VS STREET FIGHTER	349 F	RAT ATTACK	369 F	TONY HAWK SKATE BOARDING	369 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369 F	METAL GEAR SOLID	369 F	RE-VOLT	349 F	UEFA CHAMPION LEAGUE	369 F
CHOCOBO	349 F	METAL GEAR MISSION SPECIAL	169 F	RESIDENT EVIL 2	249 F	URBAN CHAOS	369 F
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349 F	MISSION IMPOSSIBLE	369 F	RIDGE RACER 4	349 F	VIRUS	349 F
CROC 2	369 F	MONKEY HERO	299 F	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	499 F	V-RALLY 2	369 F
DARK STALKERS 3	299 F	MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	299 F	RIVEN	299 F	WILD ARMS	299 F
DBZ FINAL BOUT + PAD + MEMO	299 F	MULAN STORY	349 F	RISK + SOURIS	299 F	WIPE OUT 3	349 F
DREAMS	349 F	NASCAR 2000	369 F	RUNNING WILD	299 F	WWF ATTITUDE	299 F
DRIVER	359 F	NBA LIVE 99	369 F	SHADOWMAN	349 F		
DUNE 2000	369 F			SHANGAI	299 F		
EGYPTE	349 F			SILENT HILL	369 F		
FIFA 99	369 F			SILICON VALLEY	349 F		
FIGHTING FORCE 2	349 F			SLED STORM	369 F		
FINAL FANTASY VIII	399 F			SOUTH PARK	299 F		
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR	499 F						
FORMULA ONE 99	349 F						
G-POLICE 2	299 F						
GEX CONTRE DR REZ	299 F						
GTA 2	329 F						
GUNGAGE	329 F						
GUY ROUX MANAGER 99 + CARTE MEMOIRE	379 F						

VOLANT act labs + C.PSX	590 F	ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7	349 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F
PISTOLET	199 F	2 MANETTES SANS FILS	199 F	MEUBLE DE RANGEMENT	79 F
SIEGE BACQUET	790 F	2 MANETTES DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE	49 F
COMPRESSEUR		ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	199 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	[illegible]
CARTE MEMOIRE	99 F	CABLE DE LIAISON	99 F	PACK DE VIBRATION	99 F
		GAME BOOSTER	399 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
		MANETTE TURBO	49 F	RALLONGE MANETTE	69 F
				SOURIS	149 F

PLAYSTATION + DUAL FORCE + 100 F de bon d'achat 790 F

VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY 199 F
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE 269 F
(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199 F	FIFA SOCCER 98	169 F
APOCALYPSE	149 F	FINAL FANTASY 7	149 F
ASTEROIDS	129 F	FORMULA ONE 97	149 F
AZUR DREAMS	199 F	FORMULA ONE 98	149 F
BATTLE SPORT	99 F	FORSAKEN	149 F
BUST A MOVE 2	149 F	G.POLICE	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F	GRAN TURISMO	149 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	GTA	169 F
COOL BOARDERS 2	149 F	GTA LONDON	169 F
CROC	169 F	GUARDIAN CRUSADE	129 F
DEAD OR ALIVE	199 F	HERCULE	169 F
DIABLO	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	ISS PRO	169 F
DOOM	169 F		

J. MCGRATH S.CROSS+pad	249 F	RASCAL	149 F	VANDAL HEART	99 F
JONAH LOMHU RUGBY	199 F	RAYMAN	99 F	WWF WARZONE	169 F
LEGACY OF KAIN	149 F	REVOLUTION X	99 F		
MAGIC CARPET	99 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F		
MAGIC THE GATHERING	99 F	SOUL BLADE	149 F		
MDK	99 F	TAIL CONCERTO	149 F		
MEDIEVIL	149 F	TENCHU	149 F		
MICKEY	149 F	TEKKEN 3	149 F		
MICROMACHINES V3	169 F	TIME CRISIS	149 F		
MONACO GP 2	199 F	TOCA TOURING CAR	169 F		
MOTO RACER	169 F	TOMB RAIDER 2	169 F		
NBA JAM EXTREME	99 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F		
NFL QUARTERBACK 97	99 F				
ODD WORLD	169 F				

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

36, rue Rivoli 75004 PARIS (M° Hotel de ville ou St Paul) TEL: 01.40.27.88.44 Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue deFaidherbe TEL: 03.20.55.67.43 Lundi au Samadi: 10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire 75011 PARIS (M° Voltaire) TEL: 01.48.05.42.88 TEL: 01.48.05.50.67 Lundi: 13h-19h Mardi au Samedi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune TEL: 03.20.57.84.82 Lundi: 13h-19h Mardi au Jeudi: 10h30-19h30 Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI 39, rue St Jacques TEL: 03.27.97.07.71 Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 3 0, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91 Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur: ☐ PLAYSTATION ☐ NINTENDO 64 ☐ SATURN ☐ DREAMCAST ☐ DVD

Nom : ______ Prénom ______
N° Client(si déjà client): ______ Téléphone ______ Age : ______ ans
Adresse ______
Code Postal: ______ Ville: ______ Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque bancaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __/__ __
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40F, consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. Prix valables sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSXMA

Casting

C A S T I N G

Par Vladimir Sebansky

ZIK

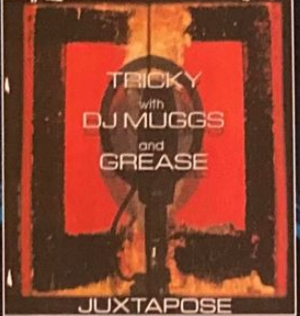
La page Zik se transforme. Le ciné fait désormais auss irruption dans cette page que vous retrouverez chaque mois. Une façon de ne rien manquer sur les grands comme sur les petits écrans

ET PLUS SI AFFINITÉS

Tricky

Juxtapose (Island)

Tricky a finalement accepté de mettre de l'eau dans son vin qui pique. Ce dernier album, réalisé en collaboration avec Grease et monsieur DJ Muggs de Cypress Hill, est moins abrasif, moins déroutant que les précédentes œuvres de notre gueule cassée anglaise. Les titres ressemblent plus à des chansons au format classique, sans être pourtant définitivement sages. Les sons tordus pointent toujours le bout de leur nez, et la diction de sieur Tricky, toujours en murmure inquiétant, ne rassure jamais complètement. Un album superbe et varié, un disque de fouineur et de chercheur de son génial.



Alex Gopher

You my baby & I
(Solid / V2)

Ses maxis ont doucement fait monter la pression, le bouche-bavarde à oreille curieuse a formidablement fonctionné. Résultat, pour son premier album maintenant arrivé, le gars Alex Gopher était méchamment attendu au tournant. Nouvelle coqueluche de la scène française ? C'est bien possible, en tout cas ce « You my baby & I » est un vrai bonheur. Funk barjo, house à la française, bricolages de bricoleur : rien que du plaisir.

Aphrodite

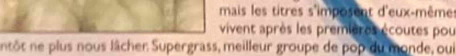
Aphrodite
(V2)

La drum'n bass continue à s'agiter, elle gigote pour nous faire danser à notre tour. Celle d'Aphrodite, en tout cas. Attention, pas de jungle cérébrale ici, pas de défrichage de sons et d'expérimentations tarabiscotées. L'efficacité avant tout, le but étant de foutre le feu au dance-floor, la drum'n bass qui se démocratise, en fait. Et, la plupart du temps, tout au long de l'album, le but est atteint, on gigote, en effet, dans la joie.

APHRODITE

Supergrass

Supergrass
(Parlophone)



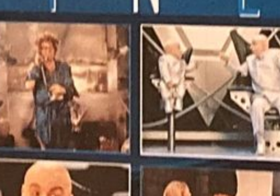
Que se passe-t-il du côté du meilleur groupe de pop du monde ? Un nouvel album, rien que ça, un nouveau Supergrass qui nous remplit de joie et de bonheur. Bien sûr, le premier single nous a foutu une trouille bleue avec ses relents rassis de Rolling Stone anachronique, bien sûr, survivent quelques traces étranges de ci de là sur l'album ; mais les titres s'imposent d'eux-mêmes, vivent après les premières écoutes pour bientôt ne plus nous lâcher. Supergrass, meilleur groupe de pop du monde, oui.

C I N E M A

Austin Powers : L'espion qui m'a tirée

Production : New Line Cinéma
Distribution : Metropolitan filmexport

Espion groovy des années sixties, tombeur aux dents pourries, partouzeur invétéré... difficile de décrire l'homme le plus classe du monde. Allez savoir pourquoi, mais aucune femme ne lui résiste. C'est au tour de Felicity Bonnebez, alias Heather Graham (roller girl dans Boogie Nights et scientifique dans Perdu dans l'espace) de succomber aux avances de l'excellent Mike Myers. Excellent, le mot est faible. On peut ne pas aimer le film où blagues salaces et gags grossiers s'enchaînent sur un scénario des plus basique, mais impossible d'ignorer la prestation de cet acteur hors normes interprétant trois rôle à lui seul : Austin Powers, Dr Enfer et Gras Double. Il est décidemment très fort. Et puis, les blagues nazes et le scénario idiot, nous on aime bien. On a même préféré ce second volet au premier, hormis la bande originale moins percutante. Bref, ça rebondit dans tous les sens, c'est plein de couleurs, c'est ultra kitsch au possible, un peu vulgaire certes, mais plaisant à souhait.





Photos © NewLine Cinéma



Austin Powers et Felicity Bonnebez. Mais plutôt Felicity qu'Austin Powers en fait...

11 NOUVEAUX ULTIMA
BAYONNE - BLOIS - CHALONS s/ SAONE - CHAMBERY - METZ
FOUGÈRES - MURET - NICE - NIORT - SABLE s/ SARTRE - TROYES
LES STARS ARRIVENT CHEZ ULTIMA !

STAR WARS - WIP3OUT - THE X FILES - LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Voir conditions en magasins

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER



■ PARIS et RÉGION PARISIENNE
PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO – 5, bd Voltaire - 75011 – Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS / GOBELINS – 57, av. des Gobelins - 75013 – 01 47 07 33 00
ASNIERES – 95, av. de la Marne - 92600 – 01 47 91 49 47
BRUNOY – 18, rue Pasteur - 91800 – 01 69 39 55 82
NOGENT S/MARNE – 42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130 – 01 53 99 10 10
PUTEAUX – 25, bd Richard Wallace - 92800 – 01 47 72 23 23

■ PROVINCE
AIX EN PROVENCE – 18, rue Paul Bert - 13100 – 04 42 96 19 19
AJACCIO – 5, av. Beverini - 20000 – 04 95 20 25 81
ANGERS – "Les Halles" - Rue Baudrière - 49000 – 02 41 25 23 23
ANNECY – Passage Gruffaz - 74000 – 04 56 72 45 00
ARRAS – 29, rue Gambetta - 62000 – 03 21 23 10 10
AUCH – 36, rue de Lorraine - 32000 – 05 62 05 32 62
AUXERRE – Carré du Temple - Rue du Temple - 89000 – 03 86 51 57 59
BASTIA – 2, rue de la Miséricorde - 20200 – 04 95 34 94 94
NOUVEAU : BAYONNE – 58, rue d'Espagne - 64100 – 05 59 25 56 31
BETHUNES – C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700 – 03 21 53 38 48
NOUVEAU : BLOIS – 26, rue Porte Chartraine - 41000
BREST – C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST – 12, rue Louis Pasteur - 29200 – 02 98 80 62 14
CAEN – 17-19, rue Arcisse Caumont - 14000 – 02 31 86 84 84
CASTRES – 5, rue Fuzies - 81100 – 05 63 59 28 03
NOUVEAU : CHALON-SUR-SAONE – 10, rue au Change - 71100
CHARTRES – 10, rue de la Poêle Percée - 28000 – 02 37 21 60 50
NOUVEAU : CHAMBERY – 4, rue St Antoine - 73000
COMPIEGNE – 10, rue des Bonnetiers - 60200 – 03 44 40 48 97
DAX – 33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100 – 05 58 74 00 58
DIEPPE – C.Cial Belvédère Auchan - 76200 – 02 35 84 74 14
DOUAI – 57, place d'Armes - 59500 – 03 27 71 60 70
FLERS – 65, rue Domfront - 61100 – 02 33 64 39 44
NOUVEAU : FOUGERES – 2, place de la République - 35300 – 02 99 94 14 21
GAP – 45, bd de la Libération - 05000 – 04 92 56 03 13
LA ROCHELLE – 14, rue du Pas du Minage - 17000 – 05 46 41 80 81
LAVAL – 10, rue Val de Mayenne - 53000 – 02 43 53 36 80
LAVAL 2 – C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000 – 02 43 68 30 76
LENS – C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880 – 03 21 42 62 63
LIBOURNE – 12, allée Robert Boulin - 33500 – 05 57 25 50 11
LILLE – C.Cial des Tanneurs - 59000 – 03 20 12 98 99
LORIENT – 6, place des Halles St-Louis - 56100 – 02 97 84 87 38
LYON – 58, cours Lafayette - 69003 – 04 72 60 83 72
NOUVEAU : METZ – Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000 – 03 87 36 78 34
NOUVEAU : MURET – 8, place de la Paix - 31600 – 05 61 56 84 41
NANCY – Galerie St-Sébastien - 54000 – 03 83 35 49 33
NANTES – 3, rue J.J.Rousseau - 44000 – 02 40 48 57 05
NOUVEAU : NICE – 93-95, rue de France - 06000 – 04 93 06 00 20
NIMES – 2, rue des Greffes - 30000 – 04 66 76 16 16
NOUVEAU : NIORT – 8, rue St-Jean - 79000 – 05 49 04 56 05
ORLEANS – 1, rue Isaac Jogues - 45000 (près des Halles Chatelet) – 02 38 53 38 36
PAU – 1, rue du Docteur Simian - 64000 – 05 59 27 18 86
PERPIGNAN – C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300 – 04 68 66 52 11
RENNES-CESSON – C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510 – 02 23 45 07 07
RODEZ – 6, av. Victor Hugo - 12000 – 05 65 68 41 79
ROYAN – 62, bd de la République - 17200 – 05 46 05 21 79
NOUVEAU : SABLE S/ SARTRE – 12, rue Gambetta - 72300 – 02 43 95 77 77
SABLES D'OLONNE – 34, rue des Halles - 85100 – 02 51 21 61 68
ST-BRIEUC-LANGUEUX – C.Cial Langueux - 22360 – 02 96 52 07 07
ST-ETIENNE – 5, rue de la République - 42000 – 04 77 32 21 21
ST-MALO – 75 bis, bd des Talards - 35120 – 02 23 18 18 23
SOISSONS – 4, rue St-Christophe - 02200 – 03 23 93 11 38
STRASBOURG – 31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000 – 03 88 52 03 52
NOUVEAU : TROYES – 70, rue Urbain 4 - 10000 – 03 25 73 67 29
VENCE – 164, av. Emile Hugues - 06140 – 04 93 24 00 34
VILLEFRANCHE – 11, rue des Marais - 69400 – 04 74 65 94 39
VOIRON – 2, av. George Frier - 38500 – 04 76 65 72 55

■ Bientôt : BORDEAUX - BRESSUIRE GRENOBLE - GUADELOUPE NARBONNE NEMOURS - RENNES - ST DIE - VIRE.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

GRAND CONCOURS

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael

Ricky Carmichael vous donne rendez-vous dans l'arène du Supercross de Bercy, les 12, 13 et 14 novembre.










Vous voulez en découdre :

1 Participez au grand concours PlayStation Mag / Championship Motocross pour décrocher votre pass pour Bercy ou des jeux PlayStation.

2 Si vous faites partie des gagnants, jouez à Championship Motocross devant le public de Bercy et gagnez une Kawasaki !











Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. THQ™ 1999. THQ Inc

1re étape RÉPONDEZ AUX 2 QUESTIONS DU CONCOURS PLAYSTATION MAG ET GAGNEZ

Du 1er au 6ème prix :
Une invitation à Paris et un pass VIP pour le Supercross de Bercy
+ un jeu Championship Motocross sur PlayStation.
+ UNE PARTICIPATION A LA GRANDE EPREUVE DE BERCY

Du 7ème au 50ème :
Un jeu Championship Motocross sur PlayStation.
Les gagnants seront contactés la première semaine de Novembre.

2e étape POUR LES 6 GAGNANTS DU CONCOURS PLAYSTATION MAG : PARTICIPEZ A LA GRANDE EPREUVE DE BERCY ET GAGNEZ

Une Kawasaki KX 125 - L1 + décoration Team Green
1er prix



Un Pack luxe Oakley
2ème prix
- ...es "O Shoe"
- ... "Flak Jacket"
- ... "Packtwo"
- ... "Minute"
- ... "MX Pro Frame"



Un Pack Oakley
3ème prix
- Le "Lab Coat"
- Une casquette



Un Pack Oakley
4ème, 5ème et 6ème prix
- Le Polo
- Une casquette



Jeu gratuit et sans obligation d'achat.
Pour participer, il vous suffit d'envoyer vos réponses sur le coupon-réponse ou sur papier libre avant le 30 Octobre 1999 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante : **Ubi Soft Concours Championship Motocross 28 rue Armand Carrel - BP 40 - 93100 Montreuil Sous Bois.** Un tirage au sort parmi les bonnes réponses aura lieu au siège d'**Ubi Soft Entertainment.**

Questions concours :
1) Quel est le numéro de la moto de Ricky Carmichael en motocross ?
2) Quelle est la couleur de la moto de Ricky Carmichael ?

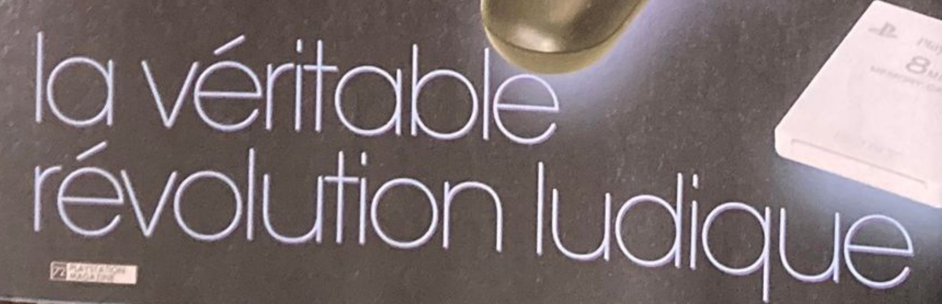
Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Tél. ______
Email ______
Réponse 1 ______
Réponse 2 ______

making of

Par Julien Chièze

PlayStation 2

DEPUIS LE SUCCES FOUDROYANT DE LA PLAYSTATION - 60 MILLIONS DE CONSOLES DANS LE MONDE - NOMBREUX ÉTAIENT CEUX QUI ATTENDAIENT SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AU TOURNANT. CONSCIENTS DE CETTE SITUATION ET SOUCIEUX D'APPORTER AUX JOUEURS LA MEILLEURE PLATE-FORME DE DIVERTISSEMENT POSSIBLE, KEN KUTARAGI ET SES ÉQUIPES ONT ŒUVRÉ DANS LE SECRET DURANT PLUSIEURS ANNÉES. DÉBUT SEPTEMBRE, LE MONDE DÉCOUVRAIT ENFIN LE VISAGE DE LA PLAYSTATION 2. PLUS QU'UNE CONSOLE, UNE NOUVELLE MANIERE D'ENVISAGER LE JEU VIDÉO VENAIT DE NAITRE. UNE CONSOLE BAPTISÉE SOBREMENT PLAYSTATION 2, DISPONIBLE LE 4 MARS 2000 AU JAPON, LISANT LES DVD VIDÉO, VENDUE 2000 FRANCS ET QUI ARRIVERA À LA FIN DE CETTE MEME ANNÉE PAR CHEZ NOUS



la véritable révolution ludique

Une machine bénie des dieux

Une console disponible pour l'automne 2000 en France

Depuis le 2 mars dernier, date de la première présentation technique de la PlayStation 2, inexorablement, la tension était montée de plusieurs crans. Pour ne rien vous cacher, dans le cœur des joueurs, comme dans celui des développeurs, l'excitation semblait atteindre un tel niveau qu'elle devenait de plus en plus difficile à refréner. Dans de telles conditions, il devient alors immédiatement plus aisé de s'imaginer l'état dans lequel se trouvaient les heureux invités de Sony à la conférence de présentation officielle de leur « console nouvelle génération », tenue le 13 septembre dernier au Ana Hotel à Tokyo. Pour la première fois, le nouveau bébé de Ken Kutaragi dévoilait sa réelle puissance et ses formes épurées à une foule ébahie ! La PlayStation 2 était enfin née, le rêve ne faisait que commencer ! Sous un tonnerre d'applaudissements, Kutaragi San s'empressait de déclarer avec force : « La PlayStation 2 ne représente pas une simple évolution technique dans l'industrie du jeu vidéo, il s'agit plutôt d'un nouveau format qui permettra l'émergence de formes de divertissement encore inédites. » Avant même de révéler l'étendue des capacités de la bête, le ton était donné et les ambitions de Sony clairement affichées.

Un nouveau mode de divertissement

Si, pour la plupart d'entre vous, la puissance de la PlayStation 2 (tel est finalement son nom définitif) ne vous est pas inconnue, permettez-nous tout de même d'effectuer un bref récapitulatif. Architecturée autour de deux processeurs ultra performants baptisés respectivement Emotion Engine -le cœur de la machine- et Graphics Synthetiser, la PlayStation 2 a la possibilité d'afficher plusieurs dizaines de millions de polygones à la seconde, là où la PlayStation originale s'arrêtait à quelques centaines de milliers et où la Dreamcast (console 128 bits de Sega) ne dépasse pas les 5 millions de polygones/seconde. Des performances qui vont même jusqu'à enfoncer les plus récentes cartes graphiques 3D tournant sur PC ! Pour le reste, sachez simplement que ce sont de véritables fées de l'informatique qui se sont penchées sur le berceau de la PlayStation 2, tant cette dernière excelle dans la plupart des domaines (son digital DTS, connexion à de multiples périphériques via les ports USB, sortie optique, etc.). Néanmoins, l'une des plus agréables annonces effectuées, lors de cette conférence, reste, sans nul doute, la confirmation que la PlayStation 2 pourra finalement lire les DVD Vidéo ! Une excellente nouvelle qui réjouira tous ceux qui hésitaient encore entre économiser pour une platine DVD ou la PlayStation 2. Sony a tranché pour eux, puisque la PlayStation 2 représentera l'image de la machine de divertissement par excellence en regroupant : jeu vidéo, cinéma et musique. Pourtant, pour certains analystes, de telles performances et services ne semblaient pas réalisables à un prix abordable et encore moins pour les échéances indiquées par Sony. Rassurez-vous, ces incertitudes n'ont désormais plus lieu d'être. Bien au contraire. Commençons par le prix. Que dire si ce n'est que ce dernier est tout simplement sidérant : 39 800 yens (soit près de 2 000 de nos francs) ! Ainsi, alors qu'il est quasiment impossible de trouver un lecteur de DVD Vidéo potable pour ce prix-là, Sony parvient à vous offrir la plus puissante console jamais créée à ce jour, renforcée d'une platine DVD. Stupéfiant. Un prix qui a été volontairement maintenu à un niveau très accessible dans le but de permettre à cette machine de s'implanter au sein des foyers encore plus vite que ne l'avait fait son aînée. Une situation remarquable qui permit à Ken Kutaragi de partager son enthousiasme avec les invités : « je suis particulièrement impressionné par le chemin franchi depuis ces cinq dernières années. Pour un prix identique à celui de la PlayStation 1, nous sommes parvenus à créer cette machine à la puissance encore inconcevable il y a peu de temps. » Sony vient enfin de réaliser son rêve, et croyez-nous, joueurs, cinéphiles et mélomanes seront les premiers à le remercier.

S'armer de patience

Mais l'annonce que chacun attendait avec le plus d'impatience demeurait la date de sortie de ce monstre de technologie. Comme à l'accoutumée, les dirigeants de Sony ont ici souhaité glisser un trait d'humour. Au Japon, il est en effet une coutume qui veut que les gros jeux ou les périphériques importants de Sony sortent toujours en respectant la « règle du 1/2/3 ». Ainsi, pour mémoire, la PlayStation avait été commercialisée un 3 décembre (12/3). Cela ne sert bien évidemment à rien, mais Sony apprécie ce type de clin d'œil et a décidé de répéter cette opération pour le lancement de la PlayStation 2. Ken Kutaragi, non sans malice et en utilisant la notation du calendrier impérial nippon, clarifia lui-même la situation : « La PlayStation 2 verra le jour au Japon, le Heisei 12, en mars le 4e jour. » En français, comprenez que la machine sortira le 4 mars 2000 sur l'archipel nippon. Le mois de mars étant le troisième mois de l'année, Sony compte donc sortir sa machine le 12/3/4 ! Il faut s'accrocher, je l'avoue. Assez fier de son effet, Kutaragi San continua sur sa lancée : « En revanche, je peux vous assurer que la rumeur voulant que le lancement ait lieu à 5 heures est totalement infondée. » Une petite anecdote assez révélatrice de l'excellent état d'esprit qui régnait lors de cette conférence. Dans le même temps, les sorties américaine et européenne ont été annoncées pour l'automne 2000, au plus tard ! Croyez-moi, le père Noël risque de passer en avance pour l'année 2000. Ainsi, malgré les rumeurs de reports, Sony reste fidèle aux engagements annoncés en mars dernier. En outre, une petite précision fut apportée quant au nombre de PlayStation 2 disponibles lors du lancement japonais. Réponse sans équivoque de Kutaragi San : « Les deux premiers jours, nous mettrons en vente un million de machines. En dessous de ce chiffre, je suis persuadé que ce lancement tournerait vite au chaos. » Finalement, histoire de finir en apothéose, sachez que près de 87 jeux sont d'ores et déjà prévus pour accompagner les tout premiers mois de la machine ! Dans une industrie où les fuites sont légion, où les nouvelles se répandent à la vitesse de la lumière, rien n'avait jusqu'alors filtré. Une preuve évidente de la maîtrise de la communication chez Sony. Vous l'aurez compris, la confiance règne chez Sony Computer Entertainment. Et franchement, au vu des capacités et des premiers titres PlayStation 2, qui oserait contester cet état de fait ? Préparez-vous dès maintenant au raz-de-marée PlayStation 2. Le futur est plus proche que vous ne

LA PLAYSTATION 2 VIENT DE L'ESPACE

L'honneur d'élaborer le design de la PlayStation 2 revient à Tadahiro Gotoh, responsable précédemment du design de la PlayStation originale et du PC portable de Sony, le Vaio. A l'origine, les dirigeants de Sony souhaitaient « que la PlayStation 2 bénéficie d'un design digne d'une véritable console nouvelle génération mais qui se distinguerait immédiatement de la gamme de produits audio de Sony. » Sur ces bases, Tadahiro Gotoh a étudié de nombreuses thématiques avant de s'arrêter sur les trois éléments suivants : « l'espace, la terre et l'eau ». Le résultat final représente une sorte de monolithe aux formes épurées et à la couleur anthracite, dans lequel se fond le dégradé bleu azur du mot PS2. Pour le créateur, le design de la PlayStation 2 représente « l'énergie issue de la terre puis expulsée vers les confins infinis de l'espace. » Une vision qui prend tout son sens lorsque la machine est posée sur la tranche. Un bel objet compact et à l'esthétique sobre qui rompt définitivement avec le temps des consoles-jouets.



LA NOURRICE DE LA PLAYSTATION 2

Si puissante soit-elle, sans jeu de qualité, la PlayStation 2 ne parviendra pas à s'imposer. Pour mettre toutes les chances de son côté, Sony a ainsi conçu un kit de développement intégrant dans un premier mode, des logiciels de programmation/débugage de haute qualité mais classiques dans leur emploi (il s'agit des Tools) et dans le second une utilisation de ces logiciels dans un environnement Linux optimisant les capacités de la machine (il s'agit du WS pour Workstation). Jusqu'à présent, ce second mode nécessitait l'emploi de machines très puissantes, alors qu'il est désormais directement intégré au kit de développement. A ce jour, 45 sociétés ont déjà signé un accord avec Sony afin de fournir leurs meilleurs logiciels de programmation pour la PlayStation 2. Enfin, pour ceux qui rêveraient de devenir programmeurs sur PlayStation 2, apprenez que le prix du kit de développement s'élève à près de 100 000 francs, sans les taxes qui plus est.

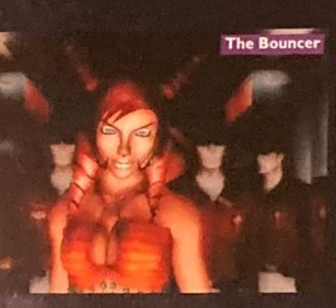


LES PÉRIPHÉRIQUES, LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Si l'on cherche un reproche à adresser à Sony, c'est certainement de ne pas s'être trop foulé lors du développement de sa gamme de périphériques. En effet, du Dual Shock 2 à la Memory Card de 8MB, dans la forme, ces accessoires ressemblent trait pour trait à leur version PlayStation actuelle. Dommage qu'un nouveau design ne soit pas venu rafraîchir tout ce petit monde, mais bon. En revanche, au niveau des améliorations techniques, sachez que la Memory Card a énormément gagné en capacité de stockage et de vitesse de transfert d'informations, 250 fois plus rapide pour être précis. En outre, une norme de cryptage des données, baptisée MagicGate, a été incorporée afin de sécuriser les futurs échanges via Internet. Intéressant. Du côté du Dual Shock 2, l'innovation est simple : désormais tous les boutons, à l'exception des touches Pause et Select, sont analogiques ! Chris Deering, président de Sony Computer Europe, nous a même livré quelques indications sur des usages futurs : « des titres tels que Track & Field ou les jeux de baston vont immédiatement profiter de cette amélioration car il deviendra désormais possible de doser ses efforts ou la puissance de ses coups. Mais je pense aussi aux jeux de musique, et tant d'autres genres inédits qu'il reste à inventer. » Pour le moment, en tout cas, aucun des titres jouables au Tokyo Game Show n'utilisait ces possibilités, mais gageons que cet oubli sera vite rectifié.



La garde rapprochée de la PlayStation 2


The Bouncer

L'une des clefs du succès de la PlayStation 1 avait été l'excellent climat instauré et entretenu par Sony avec ses nombreux éditeurs tiers. Une attitude d'ouverture qui lui vaut aujourd'hui un soutien sans faille de la part de ses principaux collaborateurs et de bien d'autres encore qui souhaitent activement participer à l'aventure PlayStation 2. Ainsi, tandis que la machine ne sortira que dans 7 mois au Japon, près de 200 développeurs ont déjà signé avec Sony, la plupart ayant déjà amorcé la conception d'au moins un jeu. Une situation d'une ampleur sans précédent. C'est certain, dès son lancement, la nouvelle console de Sony ne devrait en tout cas éprouver aucune difficulté à satisfaire l'appétit démesuré des joueurs. Tant mieux.

Une console disponible le 4 mars 2 000 au Japon

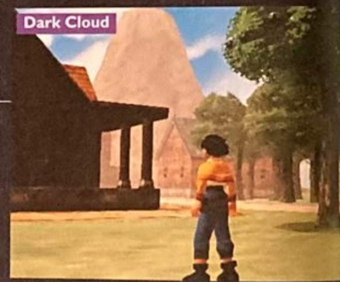
Chefs-d'œuvre en perspective

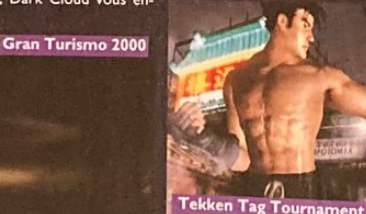
The Bouncer
Le premier titre de Squaresoft s'annonce déjà comme une nouvelle référence en matière graphique et ludique. La sensation lors du Tokyo Game Show.

Dark Cloud
Poétique et novateur, Dark Cloud vous entraînera dans un jeu de rôle dont vous modèlerez l'environnement à votre convenance.

Tekken Tag Tournament
Avec cette adaptation de Tekken Tag Tournament récemment sortie en arcade, Namco n'oublie pas ses grands classiques. Un titre techniquement abouti mais peu novateur.

Gran Turismo 2000
Encore peu avancé, Gran Turismo 2000 devrait, au final, enthousiasmer les amoureux de belles mécaniques, les passionnés de la trajectoire idéale.

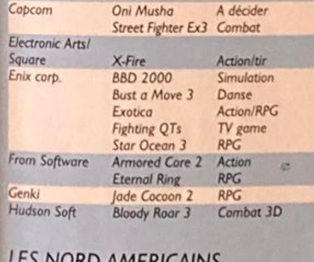

Dark Cloud


Gran Turismo 2000

Tekken Tag Tournament

Kessen


Onimusha


New Ridge Racer


Splash Dive

Kessen
Premier titre dévoilé sur PlayStation 2, Kessen et ses combats épiques impliquant des centaines de samouraïs montés à dos de pur-sang s'annonce comme un jeu novateur et techniquement remarquable.

Ridge Racer
Bien que le développement n'en soit qu'à ses balbutiements, Ridge Racer en a déjà scotché plus d'un. Espérons que les sensations de conduite soient à la hauteur de sa réalisation graphique.

Onimusha
Ce nouveau Resident Evil-like de Capcom vous entraînera dans une intrigue mystérieuse se déroulant dans le Japon médiéval. Attendez-vous à une ambiance et une maîtrise technique ahurissantes.

Splash Dive
Glissé dans la peau d'un jeune dauphin, vous explorerez les vastes fonds marins afin d'en découvrir toutes les richesses. Un titre superbe et au haut pouvoir relaxant.

LES EDITEURS

Voici la liste complète des éditeurs ayant d'ores et déjà signé pour développer sur PlayStation 2. Vous découvrirez aussi un récapitulatif des titres en préparation actuellement sur cette machine. Une liste aussi impressionnante qu'alléchante.

LES EDITEURS JAPONAIS

Editeurs	Jeux	Genre
Artdink	A-Train 6	Simulation
Ascii corp.	Panic Surfing	Sport/action
Asmik Ace	Sidewinder Max	3D flight-shooting
Bandai	Mobile Suit Gundam	Action 3D
Capcom	Oni Musha	A décider
	Street Fighter Ex3	Combat
Electronic Arts/ Square	X-Fire	Action/tir
Enix corp.	BBD 2000	Simulation
	Bust a Move 3	Danse
	Exotica	Action/RPG
	Fighting QTs	TV game
	Star Ocean 3	RPG
From Software	Armored Core 2	Action
	Eternal Ring	RPG
Genki	Jade Cocoon 2	RPG
Hudson Soft	Bloody Roar 3	Combat 3D

Editeurs	Jeux	Genre
	Bomberman 2001	Action
Idea Factory	Sky Surfer	Sport
Imagineer	Wild Wild Racing	Course
Jorudan	1 on 1 Government	Action
Koei	Kessen	Simu. temps réel
Konami	Drum Mania	Action
	Gradius 3 et 4	Tir
	ISS 2000	Football
Namco	500 GP	Course moto
	New Ridge Racer	Course arcade
	Tekken Tag Tournament	Combat 3D
Riverhillsoft	World Neverland 3	RPG
Sony Computer	The king and I	RPG
	Dark Cloud	RPG (geo-rama)
	Den-Sen	Action
	Fantavision	Action
	GT 2000	Course

Editeurs	Jeux	Genre
	IQ Remix	Puzzle
	Popolocrois III	RPG
	Splash Dive	Action
Sony Music	L'arc-en-ciel	Musique
	Tenchu 2	Action
Spike	WRC	Rallye
Squaresoft	The Bouncer	Action/film
Sunrise	Panzer G-Breaker	Simulation
Taito	Go by train	Simulation
Takara	Choro Q HG	Course
Tecmo	Ninja Gaid	Action
	Unison	Action
Titus Japon	Roadsters 2000	Course
	Robocop	Action
UEP Systems	New Cool Boarders	Snowboard
Video System	F1	Course F1
VR-1 Japon	3D Real Drive	Simu. conduite
Xing	Fighting Illusion K1	Combat

LES NORD-AMERICAINS

7 studios
Acclaim
Activision
Agetec
American Softworks
Atlus U.S.A.
Bungie
Capcom
Cerny Games
Crave Entertainment
Digital Anvil
DreamWorks Interactive
Eidos
Electronic Arts
Fox Interactive
GT Interactive
Hasbro
Infogrames
Insomniac Games
Interplay
Konami of America
LucasArts
Midway
Mindscape
Namco Hometek
Naughty Dog
Neversoft
Oddworld Inhabitants
Red Storm
Shiny
Sierra on line
Sunsoft
Take 2 Interactive
The 3DO Company
THQ
Titus Software
Ubi Soft
Universal Interactive Studios
Working Designs

LES EUROPEENS (studios et filiales)

3DO Europe
Acclaim
Activision UK
Argonaut Software
Codemasters
Core Design
Disney Interactive
Eden Studios
Eidos
Electronic Arts
Eurocom
GT Interactive
Hasbro
Infogrames
Kalisto
Konami of Europe
Lego Media
Lionhead Studios
Rage Software
Reflections
Revolution Software
Square Europe
Take 2 Interactive
Ubi Soft
Virgin Interactive Europe



Au-delà des jeux, un feu d'artifice graphique



EX 3 THE STREET FIGHTER

EX 3 THE STREET FIGHTER

© Arika

EX 3 THE STREET FIGHTER

EX 3 THE STREET FIGHTER

© Arika

Désormais, outre les mégas productions de Sony, Squaresoft ou Namco, la plupart des jeux possèdent un habillage graphique des plus somptueux. Un nouveau standard de qualité esthétique va rapidement s'imposer. Une double page pour mieux savourer la puissance de la PlayStation, cela ne se refuse pas.

EX 3 THE STREET FIGHTER

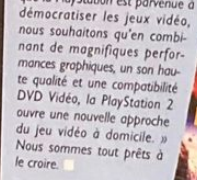
Le jeu, destiné dans un premier temps uniquement au marché japonais, est la suite de Street Fighter EX. Cela signifie donc que nous sommes face à un jeu en 3D comme c'était le cas avec les volets précédents. Cette fois encore, on retrouve les personnages connus de l'univers Street Fighter comme Ryu, Chun-Lee ou Blanka, bien que l'on ne sache pas encore combien de personnages exactement seront disponibles dans la versions finale du jeu.

Profitant des grandes capacités de la PlayStation 2, EX 3 THE STREET FIGHTER proposerait non seulement des effets sur les super attaques assez impresionnants, mais aussi un mode TAG battle qui permettrait d'avoir des combats avec quatre personnages simultanément à l'écran. Un titre qui se fait déjà attendre.



HOME THEATER INCORPORÉ

La compatibilité DVD Vidéo constitue l'une des forces majeures de la PlayStation 2. Pourtant, il ne semble pas évident que cette option ait été envisagée dès les origines du produit. Ken Kutaragi déclare à ce sujet : « le choix de l'intégration de la lecture des DVD Vidéo nous a paru nécessaire, lorsque nous avons constaté la progression de ce format aux Etats-Unis et plus récemment au Japon. En outre, il nous a semblé indispensable d'utiliser les DVD pour leur large capacité de stockage. » Dernier petit rappel en ce qui concerne le confort d'écoute et de vision des films des DVD via votre PlayStation : le son sera transmis en Dolby Stéréo DTS, tandis que, bien évidemment, il paraît clair que le DVD ne devrait pas être multi-zones et sera donc codé zone 2 au Japon. Rappelons que le Japon et l'Europe appartiennent tous deux à cette zone. Une bonne nouvelle, vous ne trouvez pas ? Pour Ken Kutaragi « alors que la PlayStation est parvenue à démocratiser les jeux vidéo, nous souhaitons qu'en combinant de magnifiques performances graphiques, un son haute qualité et une compatibilité DVD Vidéo, la PlayStation 2 ouvre une nouvelle approche du jeu vidéo à domicile. » Nous sommes tout prêts à le croire.







Armored Core 2



Armored Core 2



Armored Core 2

Eternal Ring

Armored Core 2

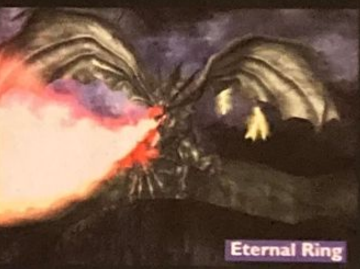
Glissé dans le corps de gigantesques robots guerriers, vous devrez repousser les assauts d'une redoutable armée d'envahisseurs. Des combats stratégiques se dérouleront alors dans de larges arènes où le moindre adversaire doit être mis en pièces. Excessivement dynamique et doté d'une réalisation hors normes, Armored Core 2 semble promis à un bel avenir sur PlayStation 2.

Eternal Ring

Baignant dans un univers heroic fantasy d'une richesse graphique rare, Eternal Ring vous convie à une grande aventure où l'action reste omniprésente. Vous évoluerez au sein de nombreux donjons, franchirez des cavernes plus mystérieuses les unes que les autres, avant d'aller finalement défier un majestueux dragon gardien d'un trésor ancestral. Une quête aussi enchanteresse que périlleuse.



Eternal Ring



Eternal Ring



Armored Core 2

DES BOITIERS TRES DVD

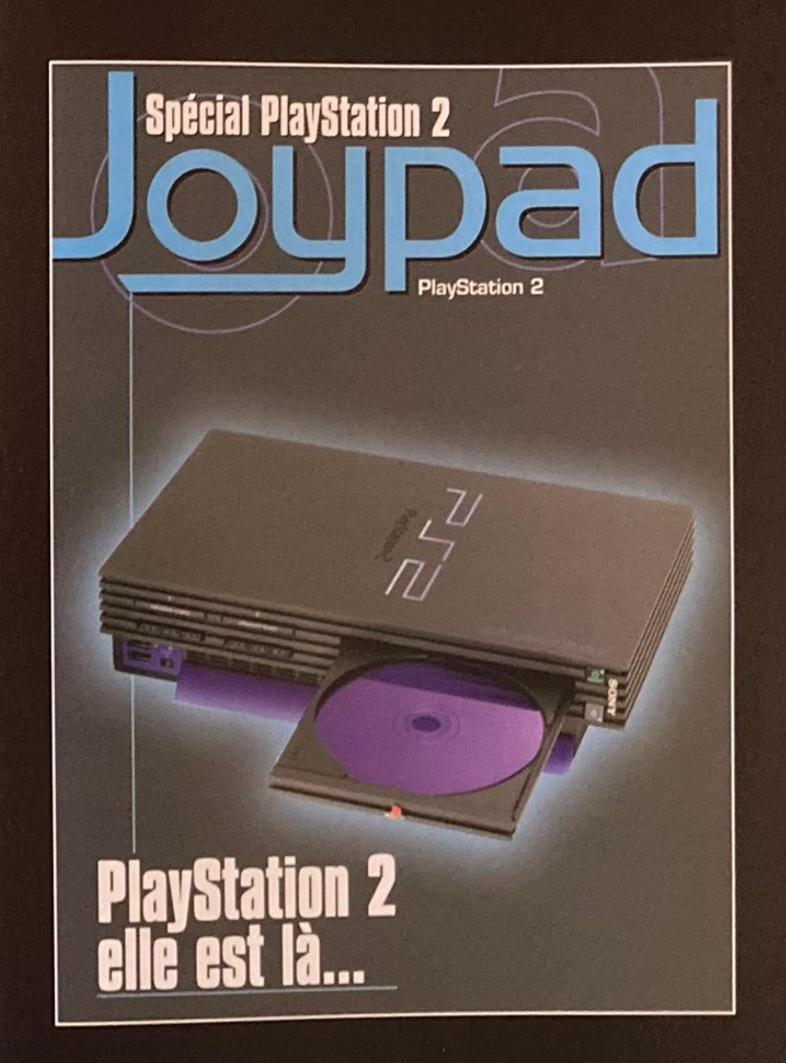
Si la PlayStation 1 avait adopté des boîtiers proches de ceux employés pour les CD audio (surtout au Japon), avec l'arrivée de la PlayStation 2, Sony s'oriente désormais vers le marché du DVD. Ainsi, si vous ne faites pas la différence entre le boîtier d'un film DVD et celui d'un jeu PlayStation 2, c'est normal : ils sont identiques ! La fusion entre jeu et cinéma débuterait-elle par une similitude des boîtiers ? Hum, une thèse très philosophique que je vous laisse méditer. Quoi qu'il advienne, en ce qui concerne le look des CD-Rom de jeu, ils seront recouvert d'une fine pellicule bleue du plus bel effet, tandis que les DVD de jeu garderont leur couche argentée. Un design soigné jusque dans les moindres détails.





Vous pensiez tout savoir sur la PlayStation 2 ?

FAUX



Joypad n°90, le magazine des consoles, en vente chez votre marchand de journaux.

Par Dave Martinyuk
et François Tarrain

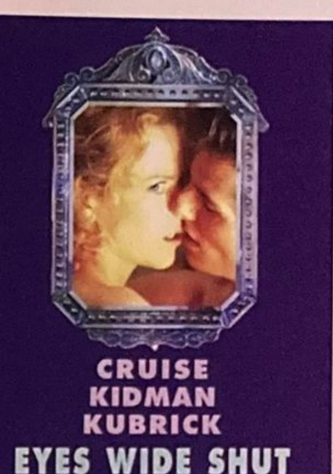
Les plus grands cerveaux du jeu vidéo ! de 1972 à nos jours

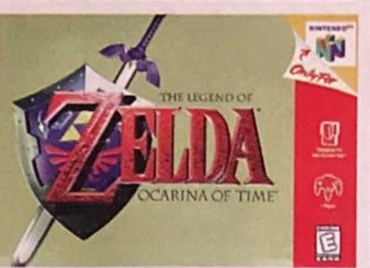
Leur nom ne vous évoque peut-être pas grand-chose et pourtant… Virtuoses de l'informatique, petits génies de la programmation, artistes débordant de talent, visionnaires en avance sur leur temps, ces 15 personnages ont contribué, chacun dans leur domaine, à la formidable et fulgurante évolution du jeu vidéo. Souvent hommes de l'ombre, ceux qui ont fait l'histoire de notre passion commune méritaient bien de se retrouver un jour sous les feux des projecteurs. Alors, lumière !

Que ce soit dans l'ombre des laboratoires de Recherche & Développement des grosses entreprises ou dans celle d'une cave minuscule, il existe une poignée d'hommes qui ont marqué, chacun à leur manière, plusieurs générations de joueurs à travers le monde. D'innovations en idées géniales, ces personnages emblématiques ont façonné « à leur image » le visage actuel des jeux vidéo en particulier, et de l'informatique ludique en général. Créateurs de personnages mythiques, inventeurs de consoles, concepteurs de nouveaux genres, ils ont imposé des standards incontournables, devenus depuis des références absolues pour tous les développeurs et pour des millions de joueurs. Seulement voilà, ces génies ont beau être reconnus dans « le milieu », ils ne sont pas pour autant connus du grand public, des joueurs. A cela, il existe une explication simple : l'industrie du jeu vidéo, à l'inverse du cinéma, n'a jamais « starifié » ses figures de proue. Ainsi, lorsqu'un éditeur ou un constructeur se lance dans la promotion d'un produit, quel qu'il soit, il ne met jamais en avant son créateur. Car le marketing sauce jeu vidéo s'est toujours attaché à communiquer sur « le héros au grand cœur que vous allez incarner », sur les qualités esthétiques et/ou techniques du jeu, les capacités techniques jamais vues de la console ou encore sur la « licence-qui-tue » utilisée. Le développeur, l'artiste derrière tout ça, quant à lui, n'est jamais mis en avant. Personne ne connaît ni son nom, ni son visage… Grave injustice ! Car c'est lui et lui seul qui entretient et nourrit notre passion dévorante pour les jeux vidéo. Depuis 25 ans, il a toujours réussi à raviver la flamme, à nous étonner et à nous émouvoir. Ouais, le développeur blindé de talent, c'est un peu le marchand de rêve des grands enfants que nous sommes…

UN ART N'EXISTE PAS SANS ARTISTE

Depuis toujours dans l'industrie du 7e Art, les réalisateurs, scénaristes et autres producteurs ont toujours joué un rôle-clé dans le succès de leurs films. Car, bien souvent, la simple évocation de leur nom suffit à ameuter le public dans les salles obscures. Si on se rue les yeux fermés sur le dernier Spielberg, le dernier Cameron ou la dernière production tirée d'un roman de Crichton, c'est certes parce que toutes ces personnes ont fait la preuve de leur talent, mais également grâce (ou à cause, comme on voudra) à la puissante batterie promotionnelle mise en place par les studios hollywoodiens ! Or, depuis quelques années, l'industrie du jeu vidéo tend de plus en plus à se rapprocher de celle du cinéma. Enjeux financiers énormes, méthodes de production similaires, scénarisations à outrance, budgets de communication exorbitants… A ce rythme, ces deux secteurs d'activité risquent rapidement de se retrouver sur un pied d'égalité. Et lorsque ce jour arrivera, peut-être que les développeurs les plus talentueux sortiront de l'ombre et deviendront des véritables stars reconnues par leur public… Mais d'ici là, histoire de remettre les pendules à l'heure et de leur rendre hommage, nous avons eu envie de vous présenter les 15 personnes qui – à notre humble avis – ont le plus marqué l'histoire du jeu vidéo. Vous allez voir, leur nom ne vous dira peut-être rien, mais lorsque vous aurez pris connaissance de leurs parcours et de leurs carrières, vous aurez alors l'impression de les connaître depuis toujours…

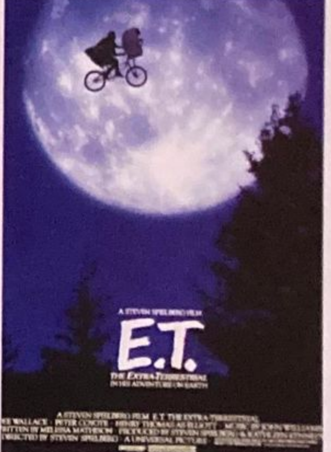




Exemple typique des techniques de promotion couramment utilisées dans l'industrie du cinéma. Sur les affiches, on trouve quasi systématiquement (et parfois en plus gros que le titre) le nom des acteurs principaux et du réalisateur. L'exemple de Eyes Wide Shot est, à ce propos, assez parlant. A l'inverse, sur la jaquette d'un jeu, comme Zelda 64, aucune mention n'est faite de son créateur… Etrange.

DU PC À LA CONSOLE ET VICE VERSA…

En lisant les pages qui suivent, vous pourrez constater que les 15 personnes les plus influentes de l'histoire du jeu vidéo sont autant issues du monde du PC que de la console. En effet, il aurait été réducteur de se cantonner aux simples développeurs consoles et à plus forte raison à ceux qui officient exclusivement sur PlayStation ! Car même si depuis toujours il existe une rivalité amicale entre les « pro-micro » et les « pro-consoles », il faut reconnaître que ces deux supports se sont apportés mutuellement énormément de choses. Le PC, de son côté, est un outil de développement parfait, une sorte de banc d'essai sur lequel ont été conçues de nombreuses techniques de programmation, utilisées par la suite sur console. De plus, il a été le premier à accueillir le système de jeu en réseau, que l'on est amené à retrouver sur les consoles nouvelle génération (Dreamcast et PlayStation 2). De leur côté, les jeux consoles ont depuis toujours été reconnus pour leur jouabilité, leur convivialité et la variété de leur genre. Or, depuis quelques années, le PC louche de plus en plus dans cette direction et s'inspire de la « philosophie console », pour proposer des produits plus accessibles. Aujourd'hui, PC et consoles se retrouvent quasiment sur un pied d'égalité. Est-ce à dire que demain il n'existera plus, de manière distincte, des développeurs PC d'un côté et des développeurs consoles de l'autre ? C'est fort probable.





Le mythique Super Mario Bros. 3 sur NES a rencontré un succès tel auprès du public qu'il a rapporté plus d'argent qu'un film comme E.T. Pourtant, Shigeru Miyamoto, son créateur, ne bénéficie pas franchement de la même notoriété que Spielberg !

KEN KUTARAGI
LE PÈRE DE LA PLAYSTATION



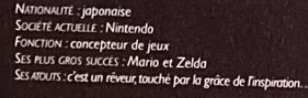
NATIONALITÉ : japonaise
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Sony C.E.
FONCTION : président de SCEA
SON PLUS GROS SUCCÈS : la PlayStation (et la PS2 !)
SES ATOUTS : concepteur de génie

Ken Kutaragi est entré dans le monde du jeu vidéo lorsqu'il s'est occupé, au sein de Sony, du développement d'un lecteur de CD-Rom pour la Super Nintendo. Le projet fut ensuite abandonné par la firme japonaise et c'est la Nintendo 64, quelques années plus tard, qui a finalement vu le jour. Mais le projet de machine avec lecteur de CD-Rom tient à cœur à Ken Kutaragi et ce dernier réussit à convaincre Norio Ohga, le président de Sony, de continuer à y travailler. Le projet évolue pour devenir, finalement, le projet PS-X ou PlayStation. La machine sort en 1994 au Japon et déferle sur le monde. En 98, la machine devient le plus gros succès de Sony depuis 50 ans, dépassant même le Walkman. Fin 99, la relève est assurée, avec la PlayStation 2, une machine aux possibilités telles que l'on a encore du mal à en saisir toute la portée. Ken Kutaragi sera le directeur de la branche Recherche & Développement de Sony lors du développement de la PlayStation, avant de devenir le président de SCEA (Sony Computer Entertainment of America).



La PlayStation 2 sera la vedette du début du prochain millénaire.

SHIGERU MIYAMOTO
NINTENDO LUI DOIT TOUT…



NATIONALITÉ : japonaise
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Nintendo
FONCTION : concepteur de jeux
SES PLUS GROS SUCCÈS : Mario et Zelda
SES ATOUTS : c'est un rêveur, touché par la grâce de l'inspiration…

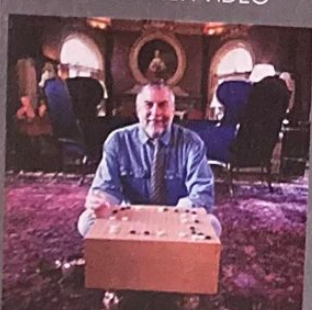
Derrière son sourire affable, l'homme se fait discret. Pourtant, Shigeru Miyamoto est le père de figures emblématiques du jeu vidéo. C'est l'homme à qui l'on doit Mario – plus connu encore que Mickey Mouse auprès des enfants américains – Zelda ou encore Donkey Kong. C'est en grande partie grâce à ses idées que Nintendo a bâti sa fortune. Miyamoto a toujours laissé libre cours à son imagination et à son inspiration. Déjà, au collège, il ne se rend qu'à la moitié des cours, passant son temps à dessiner ou à écouter de la musique. Le premier jeu qu'il conçoit, Donkey Kong, est développé après qu'il ait vu la Belle et la Bête. Les « Warp Zone » de Mario s'inspirent de Star Trek, les champignons qui transforment Mario en Super Mario d'Alice au Pays des Merveilles… Les idées de ce game designer d'exception proviennent des choses qu'il aime, tout simplement. Pour Shigeru Miyamoto, un jeu est comme un jouet. Il doit être amusant et bien pensé ; les capacités de la machine sur laquelle il est développé passant au second plan. Une mentalité d'artiste véritable qui n'est plus si courante…



C'est dans Donkey Kong que Mario fait, pour la première fois, son apparition…

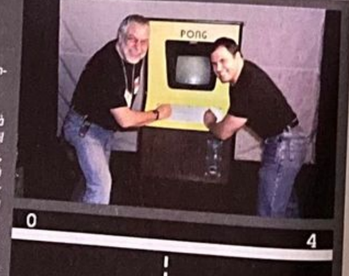
Zelda, un jeu dont la qualité fait l'unanimité.

NOLAN BUSHNELL
LE PÈRE DES JEUX VIDÉO



Nationalité : américaine
Société actuelle : In.10.City. (Centres de loisir)
Fonction : fondateur et président de In.10.City.
Son plus gros succès : Pong
Ses atouts : créateur du premier véritable jeu vidéo et fondateur d'Atari.

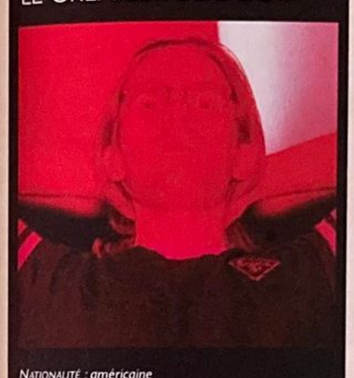
Nolan Bushnell a commencé par bidouiller à droite et à gauche des téléviseurs et des radios. Sportif dans l'âme, il n'en demeurait pas moins un personnage assez « cérébral », féru de technologie. En 1962, il joue pour la première fois à un « jeu vidéo » qui s'appelle Space Wars et qui tourne sur un ordinateur archaïque à… 8 millions de dollars ! Bushnell se prend alors à rêver d'installer ce genre de machine dans un parc d'attractions. Mais vu la taille et le prix de l'engin, il a dû attendre jusqu'à ce que l'informatique commence à se miniaturiser. C'est alors qu'il crée son premier jeu : Computer Space. Bide retentissant qui pousse Bushnell à développer un nouveau produit plus facile d'accès. Comme… un jeu de ping-pong ! Pong était né. Considéré comme le premier véritable jeu vidéo, il connaît un formidable succès en arcade et Bushnell en profite pour monter Atari, en 1972, avec 500$ en poche. Cinq ans plus tard et après avoir lancé sa boîte en 1977, il la vend pour 28 millions de dollars à Time Warner !





Pong

JOHN CARMACK
LE CRÉATEUR DE DOOM



NATIONALITÉ : américaine
SOCIÉTÉ ACTUELLE : ID Software
FONCTION : directeur technique, cofondateur et grand gourou d'Id.
SES PLUS GROS SUCCÈS : Wolfenstein 3D, Doom et Quake (I, II et III)
SES ATOUTS : il est considéré comme un des meilleurs programmeurs au monde et a inventé le « Doom-like » !

Au début des années 90, l'univers du jeu sur PC connaît une véritable révolution avec l'arrivée de Wolfenstein 3D. Conçu et développé par John Carmack et une bande de potes, ce titre plonge pour la première fois le joueur dans un univers entièrement en 3D, où l'action est vécue à travers les yeux du héros. Fort de son invention, Carmack n'a de cesse, par la suite, d'améliorer le concept de Wolfenstein, profitant des dernières technologies mises à sa disposition. La tête pleine de langages de programmation complexes et d'idées nouvelles, il crée alors le mythique Doom, puis le fabuleux Quake. Aujourd'hui encore, il continue à officier dans les locaux d'Id Software, à Dallas. Adepte du jeu en réseau, il se concentre actuellement sur les dernières retouches de Quake III, troisième opus de la série intégralement dédié à ce mode de jeu. En 10 ans de carrière, Carmack a un beau parcours derrière lui : non seulement il a crée un genre qui a fait des dizaines d'émules mais il peut également se vanter d'être considéré comme un des meilleurs programmeurs de la planète. Rien que ça…

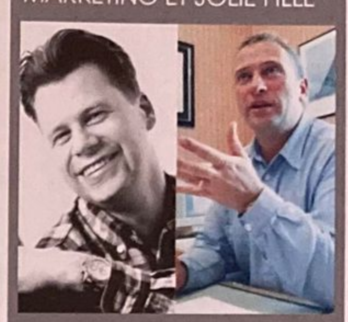
Wolfenstein



Doom



JEREMY ET ADRIAN SMITH
MARKETING ET JOLIE FILLE

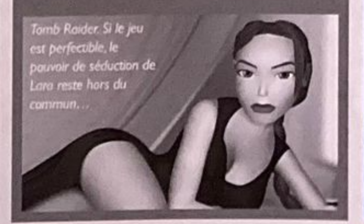


NATIONALITÉ : anglaise
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Core Design
FONCTIONS : directeur et manager
LEUR PLUS GROS SUCCÈS : Tomb Raider
LEURS ATOUTS : ils ont su transformer un personnage de jeu vidéo en véritable phénomène de société

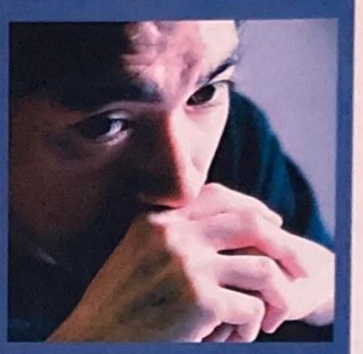
Tomb Raider



En 1988, Gremlin ferme sa succursale de Derby. Jeremy Smith, ainsi que deux de ses collègues, décident de racheter la structure et fondent Core Design (Jeremy rachètera leurs parts plus tard). Le premier titre développé par Core Design sera Rick Dangerous (excellent jeu au demeurant). Les années se suivent ainsi que les titres développés, mais c'est en 96 que tout change pour la société de Derby : Tomb Raider apparaît. Le personnage de Lara Croft, que l'on doit à un certain Toby Gard (parti depuis pour fonder une nouvelle société), connaît tout à coup le succès. C'est une surprise pour tout le monde. Profitant intelligemment de cela, les frères Smith mettent en place une formidable machine marketing : Lara Croft dépasse son statut de personnage de jeu vidéo pour accéder à celui d'icône vénérée. Elle a un visage, une personnalité. On la voit dans des spots publicitaires, on la découvre sur scène avec U2 et de jolies mannequins l'incarnent « pour de vrai ». Résultat : des millions de joueurs à travers le monde attendent à chaque fois impatiemment ses nouvelles aventures. Une série culte, voilà ce qu'est d'ores et déjà devenu Tomb Raider.


Tomb Raider. Si le jeu est perfectible, le pouvoir de séduction de Lara reste hors du commun…

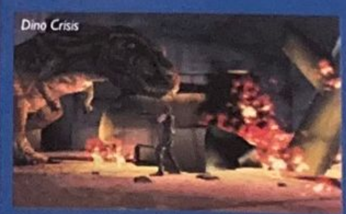
SHINJI MIKAMI
RESIDENT EVIL C'EST LUI !



NATIONALITÉ : japonaise
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Capcom
FONCTION : producteur
SON PLUS GROS SUCCÈS : la saga Resident Evil
SON ATOUT : ce grand enfant amoureux de cinéma a initié le genre « Survival Horror » sur PlayStation !

Depuis presque 10 ans, Shinji Mikami officie dans l'antre des studios japonais de Capcom. Après avoir fait ses armes sur des adaptations de licences Disney, il trouve rapidement sa voie et se lance dans l'aventure Resident Evil. Son objectif : plonger le joueur dans un jeu ultra angoissant où il doit sans cesse se battre contre des hordes de zombis pour survivre. Acclamé par le public, le premier Resident connaît un succès planétaire et donne naissance à une suite encore plus flippante. Résultat : la saga s'est vendue à 9 millions d'exemplaires dans le monde et un troisième épisode vient de sortir au Japon ! Bref, Mikami a trouvé le bon filon : il a compris que les joueurs aiment se faire peur et il leur en donne à chaque fois pour leur argent. Alors, certes, on pourra toujours rétorquer que, finalement, Resident Evil n'est qu'un Alone in the Dark (voir Frédérick Raynal) remis au goût du jour… Mais vu ses qualités ludiques et sa faculté à vous plonger dans une ambiance insoutenable, on peut sans conteste affirmer que Mikami a été l'instigateur du genre « Survival Horror » sur PlayStation !

Dino Crisis



Resident Evil

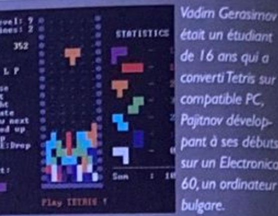


ALEXEY PAJITNOV
LE JEU QUI VENAIT DU FROID…

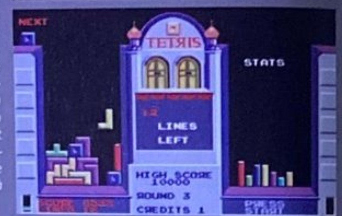


NATIONALITÉ : russe
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Microsoft
FONCTION : concepteur de jeux
SON PLUS GROS SUCCÈS : Tetris
SES ATOUTS : il a su inventer le jeu le plus simple et le plus prenant du monde.

On n'associe guère la Russie à la production de jeux vidéo. Et pourtant, il est un homme, en 1984, qui conçoit un titre au succès éternel : Tetris (du grec tetra : quatre, car les pièces géométriques de Tetris sont composées de 4 carrés). Le programme, d'à peine 26 kilo octets, sera décliné par la suite de bien des façons sur pratiquement toutes les machines existantes pendant les quinze années à venir. Plus de 40 millions de copies de Tetris seront écoulées (dont une grande partie sur Game Boy). Alexey Pajitnov ne touchera d'abord pas un rouble pour son invention de génie, état totalitaire oblige. Lorsqu'on sait qu'il gagnait à l'époque un salaire d'à peine 200 francs par mois (!) en tant que programmeur, on se dit que ça n'aurait pourtant pas été du luxe… L'histoire n'aura heureusement pas oublié cet homme qui, bien plus tard, réussira tout de même à toucher ses royalties. Le géant Microsoft s'intéressera à cet homme d'exception pour l'employer dans ses rangs.



Vadim Gerasimov était un étudiant de 16 ans qui a converti Tetris sur compatible PC, Pajitnov développant à ses débuts sur un Electronica 60, un ordinateur bulgare.



BRUNO BONNELL
FONDATEUR D'INFOGRAMES


© P. Sordoillet

NATIONALITÉ : française
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Infogrames
FONCTION : PDG
SON PLUS GROS SUCCÈS : la plus grande Success Story d'un français au pays des jeux vidéo.
SES ATOUTS : businessman avant tout, Bruno Bonnell est également un homme de communication qui sait « sentir » le marché.

Face aux bulldozers japonais et américains, l'Europe en général et la France en particulier ont longtemps fait figures de parents pauvres du jeu vidéo. Pourtant, il existe dans l'Hexagone un homme dont la réussite force le respect. Il s'appelle Bruno Bonnell et, en 15 ans, il est parvenu à accrocher le rang de dixième éditeur de jeux au niveau mondial. Après avoir créé sa boîte en 1983, Bruno Bonnell n'a eu de cesse de se développer et d'envahir le marché. Résultat, Infogrames pèse aujourd'hui 2 milliards de francs, possède un catalogue de produits énorme (composé entre autres de très nombreuses licences), emploie 1450 personnes dans le monde, est cotée en bourse et vient de s'implanter aux Etats-Unis grâce au rachat de la firme américaine Accolade ! Son prochain objectif : détrôner Electronic Arts, le n° 1 du secteur !



La stratégie Infogrames : adapter en jeu vidéo des licences de personnages célèbres, comme Lucky Luke, et sortir des blockbusters comme V-Rally 1 et 2 !



YU SUZUKI
MAÎTRE À PENSER CHEZ SEGA



NATIONALITÉ : japonaise
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Sega
FONCTIONS : directeur Recherche & Développement
SES PLUS GROS SUCCÈS : Out Run, After Burner, Virtua Fighter
SES ATOUTS : capable d'innover dans tous les genres

Sega est une entreprise qui s'est attaquée à deux marchés distincts : celui des machines d'arcade et celui des consoles de salon. Yu Suzuki est l'homme qui, depuis 1985, a inventé la plupart des titres célèbres de la marque : Hang On, Space Harrier, Out Run, After Burner, R-360 (une machine d'arcade dans laquelle vous pouviez tourner à 360 °), Virtua Racing ou encore Virtua Fighter. La liste est longue. Et impressionnante. La plupart de ces jeux d'arcade ont ensuite été adaptés avec plus ou moins de bonheur sur consoles mais ils ont, surtout, marqué l'enfance de la génération des 20-30 ans, avides à l'époque de dépenser leur monnaie dans les salles obscures. Perpétuellement à la recherche de nouveaux concepts, Yu Suzuki prépare, depuis environ 5 ans, Shen Mue, prévu pour la fin de l'année. Le jeu paraît tellement ambitieux qu'il sera proposé en plusieurs volets. Suzuki est féru de nouvelles technologies et essaie toujours d'en tirer le meilleur parti. L'homme devrait encore bien nous étonner à l'avenir…



Shen Mue se présente comme étant le « chef-d'œuvre » de Yu Suzuki.

Virtua Fighter

…ste des magasins

• PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

• JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

• PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

• PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

• VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

• VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

• ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

• AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

• ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

• KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

• FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

• SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

• MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire NOUVEAU !
Tél : 01 46 735 735

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

•• LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

• LE MANS (72)
44, 48 rue du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

• ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

•• AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

jeux en réseau sur PC
ouvert le dimanche



LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES… ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Star Wars Episode 1
Action - Aventure



Metal Gear Missions Speciales
Action-Strategie



X-Files
Enquête



Sledstorm
Course




Rainbow 6
Action-Strategie



NHL 2000
Sport



FIFA 2000
Sport

Resident Evil 2 Platinum
Action-Aventure

CADEAUX
400 Lunettes offertes* pour l'achat du hit : SLEDSTORM sur Playstation

DEMENDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE VPC AU : 01 46 735 735

L'AFFAIRE DU MOIS
PORTAL SECOND AGE
LE STARTER
65F
49F50
+ UN BOOSTER OFFERT !

Bon de Réduction
15F
Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors consoles offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6.12 RUE AVAULEE

SCOREGAMES
MULTIM…

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT
Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE
commandes vos achats
Par téléphone
01 46 735 790
Par Minitel
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 685 68…

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX
Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC Lecteurs et Films LD & DVD… Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS
Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE
Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes… La qualité d'un jeu, les prochaines sorties …etc

…L' ACCUEIL…LE CONSEIL…

PETER MOLYNEUX
LE DIEU VIVANT



Nationalité : anglaise
Société actuelle : Lionhead Studios
Fonction : PDG
Son plus gros succès : Populous
Ses atouts : avec Populous, il a crée le premier jeu dans lequel vous incarnez un Dieu.

Peter Molyneux est considéré, dans le milieu du jeu vidéo, comme un créateur génial, une sorte de grand manitou visionnaire qui a fédéré des millions de joueurs à travers le monde. Il faut dire que l'homme possède à son actif quelques chefs-d'œuvre inoubliables. A commencer par le mythique Populous ! Conçu en 1989, ce dernier vous proposait d'incarner un Dieu tout puissant et de diriger un groupe d'humains primitifs. Investi de pouvoirs divins, vous pouviez faire évoluer leur civilisation, leur enseigner « les choses de la vie », déchaîner les éléments contre eux ou encore les anéantir en lançant sur eux l'Armageddon ! Cependant, cantonner Peter Molyneux à Populous serait trop réducteur. En effet, sa carrière fut ponctuée d'autres grands jeux qui contribuèrent tous à forger sa réputation. Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Syndicate… Son palmarès est impressionnant et, même si toutes ces productions ne rencontrèrent pas un succès planétaire, chacune apporta son lot d'innovations… Quant à Black & White, son dernier projet en date, il semble carrément époustouflant !

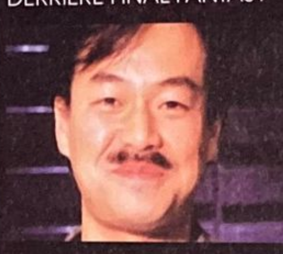


Le très attendu Black & White sortira sur PC et sur PlayStation.



Se prendre pour Dieu, tel est le concept génial de Populous !

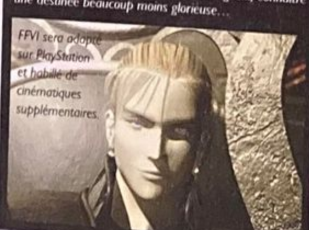
HIRONOBU SAKAGUCHI
LA FORCE CRÉATRICE DERRIÈRE FINAL FANTASY



Nationalite : japonaise
Société actuelle : Squaresoft
Fonctions : vice-président
Son plus gros succès : Final Fantasy
Ses atouts : visionnaire capable d'appliquer les recettes du succès.

Final Fantasy premier du nom. Pas très beau mais c'est par lui que tout a commencé.

Hironobu Sakaguchi abandonne ses études en 1983, pour fonder, avec Masafumi Miyamoto, une petite société d'édition du nom de Square. En 1987, malgré plusieurs titres développés pour Nintendo, le succès n'est toujours pas au rendez-vous. Puis le premier Final Fantasy voit le jour. Avec ce titre, la destinée de Square prend un tournant historique. Sakaguchi sera le producteur de tous les Final Fantasy, du 1 au 8. D'épisode en épisode, il cherche à innover et applique de nouvelles méthodes. Les scénarios manichéens de héros valeureux combattant des créatures maléfiques laissent peu à peu place à des histoires plus denses où l'émotion des personnages, leurs déchirements intérieurs, sont davantage visibles. Cette volonté d'humanité ira toujours en s'accentuant. L'évolution des technologies aidant, le résultat à l'écran se révélera de plus en plus réaliste et prenant. Aujourd'hui, les épisodes de Final Fantasy s'écoulent par millions et font figure de titres incontournables partout dans le monde. Une consécration pour un titre qui aurait pu, sans le talent d'Hironobu Sakaguchi, connaître une destinée beaucoup moins glorieuse…



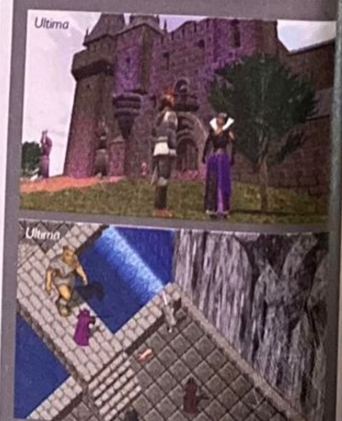
FFVI sera adapté sur PlayStation et habillé de cinématiques supplémentaires.

RICHARD GARRIOTT
CRÉATEUR DE MONDES



Nationalite : anglaise
Société actuelle : Origin
Fonction : concepteur de jeux
Son plus gros succès : la série des Ultima
Ses atouts : il a réussi à inventer un monde à la mesure de son imagination.

En 1979, Richard Garriot découvre l'Apple II. Il développe un jeu – Alakabeth – et dépense 200 dollars pour réaliser des copies et les distribuer. Contre toute attente, son jeu réussira à se vendre, au final, à 30 000 exemplaires. Trois mois de travail lui auront rapporté 150 000 dollars… Décidant de ne pas s'arrêter en si bon chemin, Richard crée, en 80, le premier épisode d'une série culte : Ultima. Deux ans plus tard, il fonde la société Origin Systems, avec son frère Robert, et les épisodes d'Ultima se suivent avec la régularité d'un métronome. Au final, plus d'une quinzaine d'épisodes voient le jour sur PC – on ne parle pas des versions consoles, plus rares - les derniers épisodes en date étant Ultima IX (à venir) et Ultima Online, qui permet de s'essayer au jeu via Internet. Le vaste monde de Britannia et son personnage emblématique, Lord British (représentation virtuelle de Garriot dans son jeu), auront conquis des millions de joueurs en l'espace de 20 ans. A chaque nouvel épisode, les capacités des ordinateurs sont souvent poussées à leur maximum. La prochaine génération de consoles saura peut-être faire découvrir Ultima à un nouveau public…



Ultima

Ultima

MAD CATZ
PlayStation
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.
199 FRS*
VOLANT MAD CATZ
VOTRE ASSURANCE TOUT RISQUE !
MAD CATZ
PlayStation
*PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ
" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Bigben INTERACTIVE
BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

PORTRAIT

LES PLUS GRANDS CERVEAUX

FRÉDÉRICK RAYNAL
NOTRE HÉROS NATIONAL



NATIONALITÉ : française
SOCIÉTÉ ACTUELLE : No Cliché
FONCTION : Producteur
SON PLUS GROS SUCCÈS : Alone in the Dark
SES ATOUTS : un grand sens créatif et une passion débordante.

Trop souvent, les productions signées par des équipes de développement françaises - sous l'égide de la sacro-sainte « French touch » - se révèlent, au final, de bien médiocres productions. Heureusement, pour contrebalancer cette tendance, il existe quelques personnes dont l'immense talent parvient à « remonter le niveau ». Tenez, prenez l'exemple de Frédérick Raynal, dont le parcours est jalonné de jeux fabuleux et originaux. En décembre 1992, il casse la baraque avec Alone in the Dark, un jeu d'action/aventure à l'ambiance très éprouvante, dans lequel les personnages en 3D se déplaçaient dans des décors en 2D précalculés. Eh oui, comme dans Résident Evil ! Car sans le savoir (enfin, à l'époque), Frédérik Raynal venait d'inventer un genre aujourd'hui ultra populaire : le Survival/Horror ! Par la Suite, avec son équipe d'Adeline Software, il nous gratifia d'un très réussi Time Commando, mais surtout de Little Big Adventure 1 et 2…



Un vieux manoir, une créature malveillante, un héros plongé dans l'angoisse… Alone in the Dark, c'est Resident Evil avant l'heure !



LBA

SHERRY MCKENNA & LORNE LANNING
PROFESSIONNALISME ET TALENT RÉUNIS

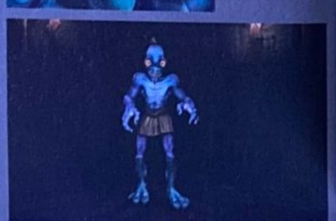


NATIONALITÉ : américaine
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Oddworld Inhabitants
FONCTION : fondateurs et dirigeants d'Oddworld Inhabitants
LEUR PLUS GROS SUCCÈS : la saga Oddworld
LEURS ATOUTS : un grand professionnalisme et des idées plein la tête.

Il est un pur artiste qui conçoit sans cesse des mondes imaginaires peuplés de créatures étranges. Elle est une femme de poigne, qui a fait ces armes en bossant pour les plus grands studios hollywoodiens. A eux deux, ils constituent un tandem de choc, devenu incontournable dans le milieu. Fondateurs d'Oddworld Inhabitants, Lorne Lanning et Sherry McKenna sont, en effet, redoutablement « efficaces ». Après deux épisodes des aventures d'Abe, les deux compères ont acquis une solide réputation faite de professionnalisme et de sérieux : ils sont disponibles, à l'écoute de leurs interlocuteurs (notamment de la presse) et sont passés maîtres dans l'art de communiquer ! Bref, ces deux oiseaux rares ont tout compris. D'autre part, ils ont parfaitement réussi à adapter les techniques de productions cinématographiques au domaine du jeu vidéo. Une démonstration qui tend à prouver que ces deux domaines ne sont finalement pas si éloignés…



Les aventures d'Abe, un conte moderne, clairvoyant et génial. Le bébé d'Oddworld.

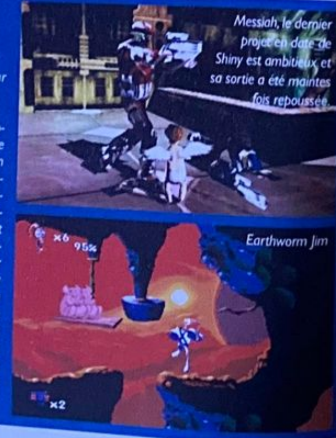


DAVID PERRY
ALADDIN ET LE LOMBRIC



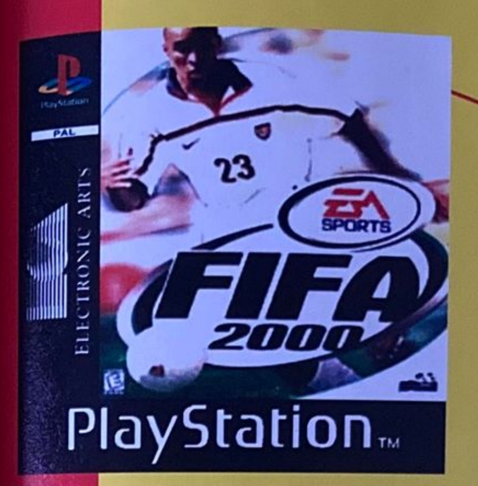
NATIONALITÉ : américaine
SOCIÉTÉ ACTUELLE : Shiny Entertainment
FONCTION : big boss
SON PLUS GROS SUCCÈS : Aladdin (Megadrive)
SES ATOUTS : un homme d'affaire doublé d'un développeur de talent.

David Perry a su allier un incontestable talent de développeur et le sens des affaires. Irlandais, il débute sa carrière en Angleterre, à l'âge de 17 ans. Après s'être fait la main pendant quelques années, il part à la conquête des Etats-Unis. Engagé par Virgin Interactive, David connaît son premier gros succès avec l'adaptation d'Aladdin sur Megadrive. A l'époque, ce jeu de plate-forme en 2D fait l'effet d'une bombe avec ses graphismes incroyables, sa jouabilité parfaite et son ambiance fidèle au dessin animé… Par la suite, David décide de prendre son envol. Il monte Shiny Entertainment et développe le mythique Earthworm Jim sur Megadrive et Super Nintendo. Nouveau carton ! Le public accroche et plébiscite ce nouveau héros. A tel point que Shiny mettra en chantier une série de dessins animés mettant en scène le lombric fou ! Depuis, David Perry est un homme heureux. Il roule sur l'or et n'en finit plus de peaufiner le très en retard Messiah.



Messiah, le dernier projet en date de Shiny est ambitieux et sa sortie a été maintes fois repoussée.

Earthworm Jim





DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
FIFA 2000 OU XENA
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F)
VALABLE JUSQU'AU 31/10/1999

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92240 MALAKOFF CEDEX
tel : 01 46 735 720





SCORE-GAMES C'EST 36 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU Consoles 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS Tél : 01 43 29 59 59
JUSSIEU/PC/MAC 17 rue des Ecoles 75005 PARIS Tél : 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tél : 01 44 05 00 55
VAUGIRARD(15) 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77) Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78) C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91) C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92) 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93) C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321
ST DENIS (93) C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93) C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY
CHENNEVIERES (94) C. Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94) 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94) C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95) C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95) C. Ccial Continent 95110 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13) C. Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C. Ccial SAINT CLAIR 14240 HEROUVILLE ST CLAIRE Tél : 01 46 735 735
TOULOUSE (31) 14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59) 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél : 03 20 519 559
COMPIEGNE (60) 37-39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73) C.Ccial GEANT CASINO Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76) C. Ccial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS console (80) 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck - 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers

Par Julien Chièze

Course et destruction, à la vitesse supérieure

APRES LE PASSAGE REMARQUÉ DE WIP3OUT, PSYGNOSIS SE RELANCE DANS LA COURSE FUTURISTE ET EXPLOSIVE, AVEC ROLLCAGE STAGE 2. TOUJOURS PLUS DÉTONANT, CETTE SUITE PARAIT PALLIER LES LÉGERS DÉFAUTS DE GAMEPLAY DU PREMIER OPUS TOUT EN DÉCUPLANT LES SENSATIONS DE CONDUITE. COMME NOUS LE CONFIRMENT LES DÉVELOPPEURS, POUSSÉES D'ADRÉNALINE INCESSANTES ET GRANDE CONVIVIALITÉ DEVRAIENT CONSTITUER LES POINTS FORTS DE CE TITRE POUR TECHNO-MANIAQUES.





Rollcage Stage 2

EDITEUR PSYGNOSIS DÉVELOPPEUR ATD (ANGLETERRE) DISPONIBLE 1ER TRIMESTRE 2000



Un halo de missiles téléguidés s'approche dangereusement de votre véhicule. Toujours aussi explosif.

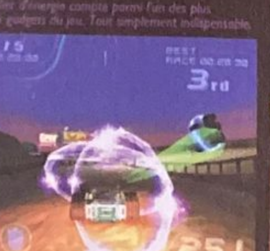


Explosif, ultra speed et particulièrement divertissant, Rollcage premier du nom avait su imposer brillamment son concept de courses futuristes sens dessus dessous. Mais comment aurait-il pu en être autrement pour un titre comparé, dans son esprit, à un mélange de Destruction Derby et de WipEout ? Assurément, les développeurs ne pouvaient décemment en rester là. Alors, rassurez-vous, car ils n'en ont réellement pas la moindre envie ! En effet, moins d'un an après leur coup de maître, l'équipe d'ATD (Attention to Detail) s'apprête à nous livrer une nouvelle poussée d'adrénaline nommée, cette fois-ci, Rollcage Stage 2. Cependant, entre temps, un certain Wip3out a trouvé son chemin sur notre chère boîte grise. Vous l'aurez compris, la compétition entre les deux frères Psygnosis s'annonce désormais excessivement serrée. C'est pour cette raison que les développeurs de Rollcage Stage 2 ont décidé de ruser ou plutôt de contourner l'obstacle Wip3out grâce à l'innovation. Surprendre le joueur reste, à ce jour, l'une des techniques les plus évidentes, pour assurer le succès. Encore faut-il en avoir la capacité et les talents adéquats… ce qui semble clairement être le cas des petits gars d'ATD. Ainsi, pour se différencier instantanément de son concurrent direct, Rollcage Stage 2 n'a pas été pensé comme un simple lifting avec tout ce que cela sous-entend de nouveaux circuits et bolides indestructibles. Bon, bien évidemment, vous retrouverez ce type d'améliorations quantitatives avec, au programme, près de 60 véhicules de folie et autant de circuits incroyables, mais comprenez que les développeurs ont surtout souhaité mettre l'accent sur deux éléments primordiaux : les sensations de conduite et la convivialité. Faites rugir vos turbines, harnachez-vous le mieux possible et surtout, surtout, ne mangez pas trop avant de jouer. Préparez-vous à être secoué comme jamais !



Dans ce canyon, le moindre écart peut s'avérer mortel. Une raison de plus pour se débarrasser des concurrents qui vous précèdent.

Le bouclier d'énergie compte parmi l'un des plus précieux gadgets du jeu. Tout simplement indispensable.

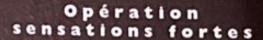








Opération sensations fortes



Lorsque vous découvrirez, pour la première fois, les nouveaux circuits tortueux de Rollcage Stage 2, vous ne pourrez vous empêcher de faire une analogie avec les plus impressionnants grands huit des parcs d'attractions. Accrochez-vous ! Pentes à l'inclinaison vertigineuse, circuits excessivement bosselés, crevasses béantes à franchir d'un coup de booster… C'est une certitude, il va falloir user de tous vos talents de pilote chevronné pour parvenir à rester ne serait-ce que sur la route ! Pas encore impressionné ? Bon, très bien, alors sachez, juste comme ça, pendant que j'y suis, que vos adversaires disposeront d'une douzaine d'armes et autres gadgets inédits toujours plus sophistiqués et efficaces. Un euphémisme pour vous signifier qu'ils en voudront encore plus à votre peau et que la destruction massive atteindra ici des sommets. Une course dont seuls les combattants pourront sortir vainqueurs. En clair, si je récapitule, pour faire bonne figure dans Rollcage Stage 2, il sera nécessaire de maîtriser à 100 % son véhicule mais aussi de posséder des dons de fin stratège « militaire ». Alors même si le mot peut paraître un peu fort, une fois en course, vous comprendrez certainement mieux son emploi. Si ce n'est pas une mise en garde, ça.

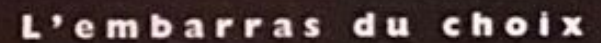


Des conditions climatiques ont été ajoutées, pour rendre vos courses plus réalistes.

…ison de la piste permet tous les délires et autres …obaties. La conduite pépère n'a ici pas lieu d'être.

…er sur les murs ou au plafond des tunnels apporte toujours un plaisir rare.

L'embarras du choix





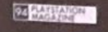
Pourtant, un autre aspect de cette suite risque de vous étonner. Il s'agit de l'étendue plutôt sidérante de ses modes de jeu. Il faudra ainsi compter avec près de 14 types de courses différentes, du très débile mode Rubble Soccer où vous devrez, à l'aide de votre bolide, pousser un ballon dans les buts adverses, aux multiples combats en arène, sans oublier les circuits Scramble, véritables défis aux lois de l'apesanteur ; mais je ne vous en dis pas plus. Bien évidemment, tous ces sympathiques modes seront accessibles seul ou à deux, ce qui, vous l'aurez compris, ajoute une importante dose de convivialité. Franchement, entre amis, Rollcage Stage 2 devient carrément jubilatoire. Alors même si, malgré l'ajout de quelques effets spéciaux, le jeu n'a pas réellement gagné en beauté graphique, il reste toujours aussi rapide, encore plus accrocheur et, surtout, bénéficie d'une bien meilleure prise en main que son prédécesseur. Fini les frustrations liées à un mauvais « atterrissage » à la suite d'un saut, ici, la tenue de route a été bien améliorée. Enfin, pour les grands maîtres de la fourberie ludique (la plus répandue en mode deux joueurs étant la vicieuse technique du « et hop, je débranche subrepticement la manette de mon pote »), Rollcage Stage 2 constitue un terrain de jeu quasi illimité car aucune course n'est vraiment gagnée avant d'avoir physiquement franchi la ligne d'arrivée, les retournements de situation étant légion. Si le premier Rollcage nous avait agréablement surpris, son successeur devrait posséder suffisamment d'arguments pour faire vibrer encore de nombreux joueurs en mal de sensations fortes.











LA PAROLE À CHRIS GIBBS ET STUART TILLEY CHEF DE PROJET ET PRODUCTEUR SUR ROLLCAGE STAGE 2.









PlayStation Magazine : Expliquez-nous votre positionnement pour Rollcage Stage 2 ?

Encouragés par le succès de Rollcage, nous avons décidé de mettre en chantier une suite qui surpasserait totalement l'original. Pour ce faire, nous avons gardé la même équipe de développement, en la renforçant de 6 designers qui travailleront essentiellement à l'élaboration des nouveaux circuits vraiment plus impressionnants. Notre volonté est que le joueur, qui optera pour notre titre, en ait vraiment pour son argent. Plus qu'une simple suite, Rollcage Stage 2 incorporera tellement de nouveautés qu'il s'agira réellement d'une nouvelle étape.

Les points forts de cette suite ?

Rollcage avait été salué pour la qualité de son moteur 3D. Nous l'avons donc conservé en y apportant toutefois quelques améliorations. Cependant, la partie sur laquelle nous avons le plus concentré nos efforts reste le gameplay général du jeu. Ainsi, nous avons retravaillé les modèles physiques des voitures afin de rendre plus agréables les conditions de conduite. Pour y parvenir, nous avons aussi mis au point un nouveau système de caméra baptisé « Stack-o-cam ». Désormais, lorsque vous risquez de vous crasher contre un mur à la réception d'un saut, les caméras détectent cette situation et s'éloignent afin d'apporter plus de lisibilité à l'action. Il est, en outre, plus facile de se rétablir après un dérapage. Vous n'aurez plus jamais le sentiment de ne plus savoir où vous habitez, nous vous en faisons la promesse. Nous avons aussi fait en sorte de donner toujours plus de sensations aux joueurs.

Des innovations en termes de modes de jeu ou au niveau des armes ?

Vous réaliserez vite combien Rollcage Stage 2 est riche, lorsque vous découvrirez nos différents modes de jeu. A la fois nombreux et délirants, ils devraient permettre une bonne durée de vie. En ce qui concerne les armes, nous avons créé un système permettant de combiner deux armes. Les effets sont alors décuplés mais peuvent aussi s'en trouver totalement changés. Tout cela dépendra du type d'armes sélectionné ou de son utilité. En tout cas, nous pouvons vous garantir qu'il y aura de quoi faire.

Comment jugez-vous la compétition face à Wip3out ?

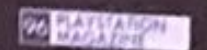
Dans ce domaine, la compétition sera nécessairement acharnée, et nous devons composer avec. Pourtant, l'un de nos avantages provient du fait que ce genre de jeu (les jeux de course en général) a toujours remporté un franc succès dès lors que le titre était de qualité. A nous donc de saisir cette opportunité, de bien préparer notre lancement et, après, il n'y aura plus qu'à croiser les doigts.

Pensez-vous déjà à une éventuelle version PlayStation 2 ?

Hum, nous mourons d'envie de voir ce que nous pourrons faire avec la PlayStation 2 ! Je peux vous avouer que l'arrivée de cette machine a vraiment excité tous les développeurs que nous connaissons, nous, en premier lieu. Franchement, depuis que nous avons assisté à sa présentation, nous sommes impatients, car nous allons enfin pouvoir incorporer tous nos rêves dans des jeux vidéo. Tout ce qui était à ce jour impossible devient désormais une réalité sur PlayStation 2. La liste de nos désirs devient par conséquent illimitée.

> « Une suite placée sous le signe des sensations extrêmes »





RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*



NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	ODT	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Tomb Raider 2	119 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Colony Wars	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Croc	129 F	Lucky Luke	169 F
Doom	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Fade to Black	99 F	FIFA En route...	129 F	OddWorld 2	169 F
ISS Pro	99 F	Final Fantazy	129 F	Resident Evil 2	169 F
Legacy of Kain	99 F	Formula One 97	129 F	Theme Hospital	199 F
Madden	99 F	Heart of Darkness	129 F	Toca 2	199 F
Need for Speed 2	99 F	Hercule	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Gran Turismo	129 F	Egypte	219 F
Rapid Racer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Ridge Racer 4	219 F
Soviet Strike	99 F	Oddworld	129 F	Spyro	219 F
Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	129 F	Crash 3	229 F
Tekken 2	99 F	Tomb Raider 3	129 F	RType Delta	229 F
Alerte Rouge	119 F	Wipe Out 2097	129 F	Civilization 2	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Adidas Power 98	139 F	Evil Zone	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Diablo	139 F	FIFA 99	249 F
G-Police	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Ko Kings Boxing	249 F
MicroMachine V3	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	Populous	249 F
Pandemonium	119 F	Fighting Force	149 F	Rollcage	249 F
Rayman	119 F	Nuclear Strike	149 F	Tiger Woods	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Nagano	149 F	F Zero	199 F
Extreme G	129 F	Diddy Kong	169 F	Golden Eyes	199 F
F1 Grand Prix	129 F	Mission Impossible	169 F	Mario Kart	199 F
Turok	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	1080°	199 F	Starwars	199 F
Lamborghini	139 F	Banjo Kazooie	199 F	V-Rally	199 F
ISS 64	149 F	Bomber Man Hero	199 F	NBA Live 99	269 F

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41
ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17
PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02
LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38
MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19
THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

FINAL FANTASY VIII ARRIVE EN EXCLUSIVITÉ
DANS UN NUMÉRO SPÉCIAL DE PLAYSTATION MAGAZINE
AVEC SA DÉMO JOUABLE



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 15 OCTOBRE

Par Jean Santoni

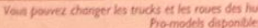
Le consulting et le partenariat, parfois, ça sert à quelque chose. Activision et le champion Tony Hawk nous en font la brillante démonstration en nous livrant une simulation de skate-board au-delà de toute espérance. Un réussite incontestable !



TONY HAWK'S

EDITEUR : ACTIVISION • DISPONIBLE EN OCTOBRE 99

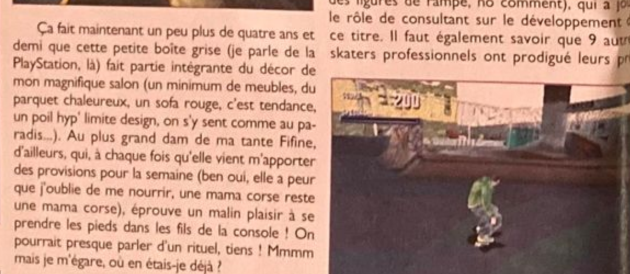



Vous pouvez changer les trucks et les roues des huit Pro-models disponibles.









Un léger défaut : il arrive que votre skater ait du mal à sortir du bowl du premier coup.

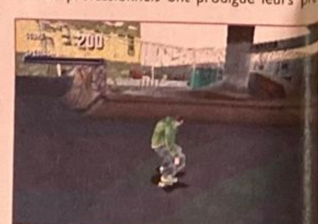
Ça fait maintenant un peu plus de quatre ans et demi que cette petite boîte grise (je parle de la PlayStation, là) fait partie intégrante du décor de mon magnifique salon (un minimum de meubles, du parquet chaleureux, un sofa rouge, c'est tendance, un poil hyp' limite design, on s'y sent comme au paradis...). Au plus grand dam de ma tante Fifine, d'ailleurs, qui, à chaque fois qu'elle vient m'apporter des provisions pour la semaine (ben oui, elle a peur que j'oublie de me nourrir, une mama corse reste une mama corse), éprouve un malin plaisir à se prendre les pieds dans les fils de la console ! On pourrait presque parler d'un rituel, tiens ! Mmmm mais je m'égare, où en étais-je déjà ?

J'EN AI REVÉ...

Ah, oui... il aura donc fallu attendre fin 1999 pour pouvoir goûter véritablement aux joies du skate-board, vous savez cette planche en bois montée sur roulettes sur laquelle tenir sans se fracasser le dos ou risquer un épanchement du bulbe rachidien tient de la gageure ? Si mes souvenirs son bons, on avait quand même eu droit à une timide tentative. Il y a quelques mois, en effet, un petit studio nippon, Microcabin, avait tenté sa chance dans l'indifférence la plus totale avec un titre proche dans son concept de Top Skater, la célèbre borne d'arcade de Sega . Qui se souvient aujourd'hui du petit Street Skater, jeu kleenex par excellence ? A l'inverse de cette production de série B aux possibilités pour le moins limitées (les figures dépendaient principalement de votre vitesse et de la hauteur du saut), Activision a souhaité faire de Tony Hawk's Skateboarding un jeu de skate beaucoup plus axé « simulation » . Une approche radicalement différente, dans l'esprit des derniers jeux de snowboard (Cool Boarders, SnowRacer 98).

UNE AFFAIRE DE PRO

Quitte à bien faire les choses, autant s'entourer de spécialistes. C'est donc Tony Hawk, véritable extra-terrestre de la discipline (pro à 14 ans, 20 ans de carrière, deux fois médaillé d'or aux X-Games, il est à l'origine de la plupart des figures de rampe, no comment), qui a joué le rôle de consultant sur le développement de ce titre. Il faut également savoir que 9 autres skaters professionnels ont prodigué leurs précieux conseils. Si certain sportifs se contentent de simples séances photo pour donner du crédit à un produit, ici, ça n'a pas été le cas. M. Hawk a non seulement participé aux séances de motion capture mais a grandement contribué, avec l'aide de ses potes, à l'optimisation de l'interface des figures (= les tricks). Il en résulte un gameplay savoureux à souhait, à la fois simple d'accès - un débutant peut rapidement sortir les figures les plus simples - et suffisamment technique pour retenir le fan de skate devant son écran, le jeu offrant une grande liberté dans la construction des enchaînements de tricks.





FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE SKATE-BOARD
EDITEUR	ACTIVISION
DEVELOPPEUR	NEVERSOFT (ETATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON DEVIENT UN DIEU DE LA PLANCHE À ROULETTES.


Les attitudes des skaters sont réalistes et dynamiques, rien à voir avec Cool Boarders.

100% FREE-STYLE !

Comme je le sous-entendais plus haut, l'interface des tricks est un petit bijoux de logique et d'accessibilité. Ne pas vous la détailler serait un crime. Allez, zou ! Avec la touche carré, donc, vous relancez le skate avec le pied pour prendre de la vitesse. A noter que le jeu prend en compte les dénivellations du terrain. C'est déterminant pour l'amplitude des sauts. Si vous appuyez sur cette même touche après avoir effectué un Ollie, quand vous faites sauter le skate, vous aurez accès à différents kick-flips (avec un mouvement de pied, vous faites tournoyer la planche). Pour faire une variation, rien de plus simple, il suffit d'appuyer dans l'une des 8 directions ! En clair, il est possible d'envoyer 8 kicks flips. Les grabs, ces mouvements qui consistent à saisir une partie du skate, se déclenchent au moyen de la touche rond ; vous disposez également de huit variations via la croix de direction. Les grinds, lorsque vous allez glisser avec votre skate sur différents éléments du décor, y compris le rebord des modules de skate-park, n'ont pas été oubliés et suivent le même schéma : la touche triangle combinée aux directions permet, là encore, d'effectuer 8 mouvements différents. Enfin, les touches de la tranches sont dédiées aux rotations. Résultat, les possibilités sont incroyables : enchaînements de grabs, de grinds, combinaisons rotation/grab, kick-flips/grind, etc. Cool Boarders 2 vaincu par K.-O. !





UN VRAI JEU

Concernant la réalisation, pas de gros reproches à formuler. C'est vrai, les textures manquent un peu de finesse, il y a aussi des enchevêtrements de polygones par ci par là et, à 2 joueurs, le moteur aurait gagné à être un peu plus fluide. Très sincèrement, on aurait tort de s'arrêter à ces quelques défauts. Ces derniers n'empêchent, en effet, en rien Tony Hawk's Skateboarding d'être le jeu de « glisse » le plus extrême et le plus fun de la PlayStation. Les 9 environnements sont réalistes, les attitudes des skaters, d'un naturel saisissant, donnent envie de jouer, le dosage de la difficulté est parfait, alors pourquoi se priver ? Surtout quand on aime le skate... Incontestablement le coup de cœur de ce mois d'octobre !


Des ralentis vraiment spectaculaires. Cependant, la caméra est parfois un peu éloignée.

SKATE OU MEURT !

■ *Les modes de jeu de Tony Hawk's Skateboarding sont classiques mais efficaces. Tout d'abord, un mode Practice donne la possibilité de se faire la main avec les innombrables tricks et d'expérimenter des transitions dignes des X-Games. Petit plus appréciable, en Single Session, une option fort sympathique permet de sauvegarder le ralenti de ses exploits. Un mode 2 joueurs en écran séparé est également disponible pour grinder en amoureux. Là, vous aurez accès à trois épreuves différentes : le mode graffiti, dans lequel il faudra tagger les modules en effectuant des figures, le mode tricks attack, durant lequel il faut réaliser un max de figure en un minimum de temps et un mode caché (Horse). Enfin, le mode carrière est un championnat se composant de plusieurs challenge comme récolter des items cachés, briser des caisses, obtenir un score défini, etc. Sinon, vous retrouverez en plus de Tony Hawk tous les grands champions de la discipline : Geoff Rowley, Chad Muska, Bucky Lasek, Bob Burnquist, Kareem Campbell, Andrew Reynolds, Rune Glifberg, Jamie Thomas, et Elissa Steamer* ■







LE MEILLEUR JEU DE GLISSE DE LA PLAYSTATION, TOUT SIMPLEMENT !



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de skate et de sports extrêmes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 349 F

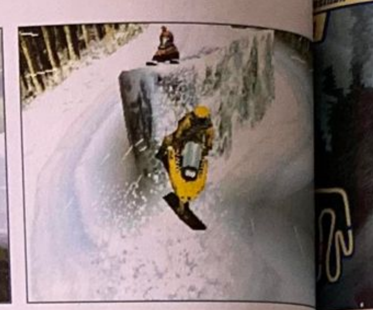
Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	L'aspect urbain des environnements est réaliste mais les textures grossières.
ORIGINALITÉ	7	Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de skate sur console ?
MUSIQUE ET SON	7	Du skate core bien dynamique et des bruitages convaincants.
JOUABILITÉ	8	Une accessibilité immédiate et une interface conçue avec beaucoup de savoir-faire.
DURÉE DE VIE	8	Une liberté de tricks incroyable et une bonne difficulté en championnat.
TECHNIQUE	7	Quelques bugs de textures et un manque de fluidité à 2. Motion capture très réussie.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE COOL BOARDERS 2, QUE SNOWRACER 98, QUE STREET SKATER.

8 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Avec Tony Hawk's Skateboarding, Activision réussit là où la série des Cool Boarders a échoué. Un titre fun, jouable, varié et dynamique que les fans de skate se doivent impérativement de posséder.

Rafraîchissant, original et extrême, tels sont les qualificatifs qui conviennent le mieux à la dernière simulation de sport signée Electronic Arts. Ça nous change des sempiternelles remises à jour annuelles auxquelles l'éditeur nous avait un peu trop habitués...





SLED STORM

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99



Il est possible d'amplifier les virages en appuyant sur L1 ou R1.

Lorsque deux adversaires sont côte à côte, leurs regards se croisent. Classe.







Chaque circuit est blindé de raccourcis. Les emprunter vous fait gagner un temps monstre.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE MOTONEIGE
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DEVELOPPEUR	E.A. (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LA CRISE DE NERFS GUETTE !







Couche-tard devant l'Eternel, les programmes nocturnes du PAF n'ont plus aucun secret pour moi. Entre les fabuleux moments de beaufitude abrutissante d'un épisode de Derrick ou encore les très consternantes compétitions de Tractor Pulling sur Eurosport, il se passe la nuit des choses étranges dans nos tubes cathodiques. Il arrive même parfois que l'on y fasse des découvertes intéressantes, à 3h du mat', au détour d'une séance de zapping. Tenez, prenons l'exemple de la motoneige. De prime abord, on pourrait penser que cette discipline n'a rien de bien excitant, ni même impressionnant. Et puis, un jour, on tombe sur la retransmission d'une compétition dans le grand Nord canadien. Pistes ultra chaotiques, véhicules méchamment modifiés, pilotes virtuoses... Ce sport n'a, en fait, rien d'un loisir pour retraité grabataire ! Bien au contraire, la motoneige version compet', c'est du velu de chez velu, un truc pour les as de la conduite un peu kamikazes sur les bords...

Bref, tout ça pour dire que cette discipline vaut vraiment le détour, et qu'elle méritait largement une p'tite adaptation en jeu vidéo ! Seulement voilà, eu égard à la confidentialité de ce sport auprès du public, quelle boîte serait assez folle pour se lancer dans le développement d'une simulation de motoneige ? J'vous le donne en mille : Electronic Arts, bien sûr !



CANADIAN TOUCH

En toute logique, c'est à la branche canadienne d'EA qu'a été confiée la conception de Sled Storm. Car là-bas, la motoneige est un sport populaire et les développeurs ont su profiter de leurs connaissances en la matière pour rendre le jeu assez proche de la réalité... Enfin, pour être plus exact, de l'idée que l'on se fait de la réalité !

Vous voilà donc entraîné dans une longue et difficile compétition, qui va vous opposer à 3 concurrents impitoyables. Mais avant que l'affrontement ne débute, vous devez choisir le théâtre des hostilités. En effet, Sled Storm reflète les deux aspects d'une compétition de motoneige : le côté purement course et le côté discipline

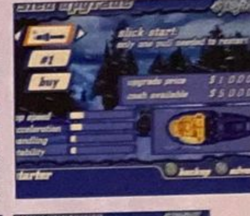


Les replays sont très réussis, avec leurs angles de caméra dynamiques.

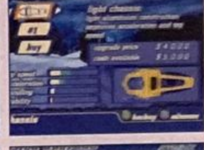


LA FOLIE DU TUNING

■ *Lorsque vous débutez un Championnat en mode « Open Mountain », votre motoneige est équipée du strict minimum et ses performances sont plutôt faibles. C'est pourquoi, au fil des courses, vous pourrez lui adjoindre de nouvelles pièces custom, qui boosteront plusieurs de ses caractéristiques : vitesse de pointe, accélération, tenue de route et stabilité. Bien entendu, tout cet équipement a un prix et vous devrez amasser un maximum de cash durant les courses en terminant systématiquement premier, en exécutant un maximum de figures et en glanant quelques bonus (ils peuvent rapporter jusqu'à 7500 $!). Pour obtenir une motoneige vraiment compétitive, vous pouvez ainsi modifier et upgrader une dizaine d'organes, allant des phares aux chenilles de compet', en passant par le châssis ou encore - comble du luxe - un nouveau moteur de 600 ou 800 cm³ (contre 400 d'origine) !* ■



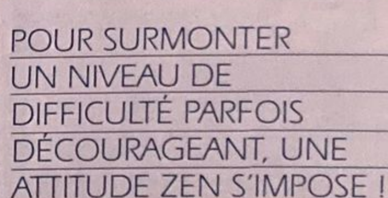










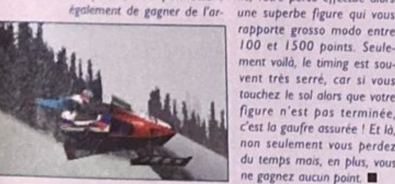


POUR SURMONTER UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ PARFOIS DÉCOURAGEANT, UNE ATTITUDE ZEN S'IMPOSE !



TRICKS ATTITUDE

■ *En Open Mountain, comme en Snow Cross, les pistes sont truffées de bosses sur lesquelles il est possible d'exécuter des dizaines de figures artistiques et autres enchaînements. Ces derniers, outre le fait qu'ils rapportent des points, vous permettent également de gagner de l'argent, afin de booster votre motoneige. Pour « sortir » ces tricks, rien de plus simple : dès que votre véhicule décolle du sol, appuyez sur L2 ou R2 et donnez une direction, ou un enchaînement de directions. Si la manip' a fonctionné, votre perso effectue alors une superbe figure qui vous rapporte grosso modo entre 100 et 1500 points. Seulement voilà, le timing est souvent très serré, car si vous touchez le sol alors que votre figure n'est pas terminée, c'est la gaufre assurée ! Et là, non seulement vous perdez du temps mais, en plus, vous ne gagnez aucun point.* ■











« artistique ». En pratique, ces deux facettes se retrouvent dans les types de circuits sur lesquels se déroule le championnat. Si vous optez pour les pistes en Open Mountain, ce sont vos talents de pilote émérite qui sont mis avant tout à contribution. A l'inverse, si vous choisissez de concourir en Snow Cross, la victoire se joue essentiellement sur votre maîtrise des figures artistiques. Cependant, quelle que soit l'option retenue, une chose est sûre : vous avez intérêt à être sacrement bon pour arriver sur la plus haute marche du podium ! Alors, pour mettre toutes les chances de votre côté, un petit conseil : participez dans un premier temps au Championnat Open Mountain, puis attaquez-vous au Snow Cross ! Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'en claquant le premier, vous récupérerez une nouvelle motoneige très puissante (nom de code : Storm Sled) et pourrez, par la suite, l'utiliser pour remporter le Snow Cross !

FAITES PARLER LA POUDREUSE !

Après avoir choisi votre perso associé à son véhicule (chacun possède ses propres caractéristiques), il est temps de rentrer en piste. En Open Mountain, la compet' se déroule sur 8 tracés qu'il faut systématiquement boucler en première position, et ce en trois tours seulement. Facile à dire, beaucoup moins à faire ! En effet, la première



De nuit, le rendu des phares est réussi. Cependant, ça vous use les yeux très rapidement.

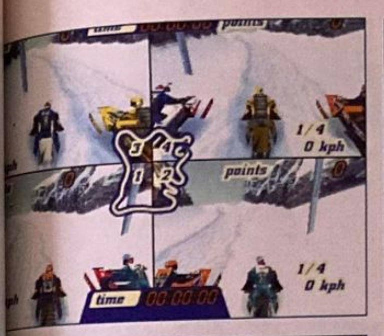
moitié du Championnat affiche un niveau de difficulté tellement élevé qu'il en écœurera certains. La suite se révèle quant à elle un peu plus simple, puisque vous aurez eu le temps de modifier les performances de votre motoneige (voir encadré Tuning) et pourrez alors « survoler » plus facilement les dernières courses. Ce niveau de difficulté mal étudié - et souvent décourageant - est d'ailleurs un des défauts majeurs de Sled Storm. M'enfin, il faut faire avec et s'armer de patience pour vaincre les très coriaces adversaires et déjouer les nombreux pièges qui ne manqueront pas de vous barrer la route ! Car dans cet enfer blanc, il faut faire preuve d'un sang-froid de tous les instants pour éviter crevasses, abîmes, plaques de verglas et autres lacs... Fort heureusement, la présence systématique de nombreux raccourcis est une aubaine pour gagner un temps précieux et/ou rattraper le retard accumulé au fil des chutes ! Pour clore ce tableau apocalyptique, sachez enfin que les conditions météo ont une fâcheuse tendance à se dégrader durant le Championnat. Si, au début, un soleil radieux inonde les pistes, la pluie, le brouillard et la neige font par la suite leur apparition ! Et là, bonjour l'angoisse pour terminer les trois tours en pole !

UNE JOUABILITÉ IMPECCABLE

Afin de court-circuiter le niveau de difficulté du jeu, les développeurs ont eu la bonne idée de peaufiner une jouabilité aux petits oignons. Maîtriser la puissance brute de votre motoneige est un exercice relativement simple, qui ne nécessite pas un apprentissage très long. Dès lors, lorsque vous aurez appris à composer avec un revêtement



Les départs se font groupés et donnent généralement lieu à de belles gamelles.







sans cesse glissant, les sensations deviendront vraiment fabuleuses. De raccourcis en bosses, de figures artistiques en dérapages contrôlés, on prend vraiment son pied et on adopte une conduite de plus en plus dangereuse afin d'arracher la victoire au finish. Jouissif, d'autant plus que l'ambiance polaire des circuits et la variété des environnements vous font prendre un grand bol d'air bien rafraîchissant. Malheureusement, on pourra déplorer la présence de nombreux bugs d'affichage et un clipping (affichage tardif des décors) omniprésent, mais ces imperfections techniques ne gênent en rien le plaisir de jeu. Plaisir décuplé par la présence du Championnat Snow Cross, durant lequel vous pourrez faire la démonstration de vos talents d'acrobate. Là, tout se joue sur la qualité et la variété des figures artistiques réalisées. Et lorsque vous aurez terminé ce second Championnat, il ne vous restera plus qu'à chasser le chrono en Time Trial et, surtout, à inviter une bande de potes pour découvrir l'excellent mode Multi-joueurs !

Un mode multijoueurs techniquement irréprochable et surtout particulièrement amusant. Un des « plus » du jeu.



LA PALME DE L'ORIGINALITÉ

Avec Sled Storm, Electronic Arts nous prouve qu'une simulation de motoneige a tout à fait sa place dans la logithèque de la PlayStation. Car même si ce sport est quasiment inconnu chez nous, il se prête parfaitement à une adaptation en jeu. Le pari était certes risqué, mais le résultat est payant. Reste à savoir, pour l'éditeur, si les ventes suivront et là, ce n'est pas gagné. Sled Storm est une production hors normes, originale et bourrée de surprises. A l'approche de l'hiver, il nous apporte un avant-goût extrême de la saison de glisse et donne envie de prendre les commandes d'une vraie motoneige. Qui sait, peut-être révélera-t-il chez certains une vocation cachée... En tout cas, chez moi, il a révélé deux choses : même si je me suis énervé comme rarement sur certaines courses, je dois avouer que, d'une part, ça ne m'a pas empêché de prendre mon pied et, d'autre part, il est impossible de casser une manette PlayStation en la tordant violemment avec les mains. Ou alors, faut vraiment être très fort ! Genre l'Homme le plus fort du Monde. Tiens, en voilà une autre compétition d'Eurosport qui pourrait faire un drôle de jeu !



Les pistes du Snow Cross laissent la part belle aux figures. Marquez un maximum de points pour débloquer les nouveaux persos.

OPTIONS CACHÉES

■ *En claquant le mode Championnat (Open Mountain et Snow Cross), il est possible de débloquer des pistes cachées et des personnages supplémentaires. Ainsi, le jeu ne propose par défaut que 4 pistes en Open Mountain et 3 en Snow Cross. Au final, lorsque vous aurez atteint le plus haut niveau du Championnat, vous aurez accès à 7 nouveaux tracés, soit un total de 14 circuits ! Question persos, même constat : deux nouvelles têtes feront leur apparition, ainsi que de nouveaux véhicules, dont le très puissant Storm Sled !* ■





L'IVRESSE DE LA HAUTE MONTAGNE ET LE VERTIGE DE LA VITESSE, UN COCKTAIL DÉTONANT !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans des jeux de glisse décalés et originaux, adeptes des challenges relevés.

SLED STORM - 369 F

DESIGN — **8** — Des tracés sinueux très bien conçus et une ambiance hivernale excellente.

MUSIQUE ET SON — **7** — Certaines musiques sont réussies, quant aux bruitages, ils s'avèrent être « dans le ton ».

DURÉE DE VIE — **7** — Un Championnat très costaud et un mode multi-joueurs super intéressant.

ORIGINALITÉ — **8** — Une simu. de motoneige, on n'avait pas encore vu ça sur Play' !

JOUABILITÉ — **7** — Pas toujours évident de maîtriser son engin. Mais avec de l'entraînement...

TECHNIQUE — **6** — L'animation est toujours fluide, mais les problèmes d'affichage sont nombreux.

LE COMPARATIF : UNIQUE EN SON GENRE. ASSEZ ÉLOIGNÉ DES AUTRES JEUX DE GLISSE.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
7 Loin des standards actuels en matière de glisse, Sled Storm est un jeu atypique, rafraîchissant et furieusement accrocheur. Les sensations sont excellentes et le fun au rendez-vous. Seuls réels reproches : un niveau de difficulté mal étudié et quelques lacunes techniques.

Grâce à ce nouveau titre, E.A. Sports remet le hockey au goût du jour avec ses cinquante équipes internationales et ses options de jeux foisonnantes. Rares sont les softs du genre à proposer une réalisation aussi aboutie. Car en vérité je vous le dis, N.H.L. 2000 c'est de la balle ! Euh, plutôt du palet...



N.H.L. 2000

EDITEUR : E.A. SPORTS
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99

Le hockey, c'est avant tout l'affaire de mecs bien virils qui combinent la préciosité du patinage artistique avec les coups violents des crosses bien cadrées dans... la gueule ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce sport ô combien raffiné, je vous rappellerai donc les grandes lignes directrices de ses règles. Bien que l'équipe soit constituée de vingt-deux joueurs (dont deux gardiens de buts), seuls six hockeyeurs se trouvent sur la glace. Bien évidemment, l'objectif principal consiste à marquer des buts en envoyant le palet dans les cages adverses. Curieusement, s'il est permis de jouer le palet avec le patin, un but marqué de cette façon n'est pas valable. De même que pour un marquage effectué par un joueur situé dans le demi-cercle placé devant le but. Autrement, les parties se découpent en trois « tiers-temps » de vingt minutes chacun, avec quinze minutes de repos entre chaque pause. Pour ce qui relève des mises en échec, sachez que les cinglages et autres techniques visant à faire trébucher les patineurs (avec la crosse, le bras, charge dans le dos, etc.) sont interdites sous peine de pénalités allant jusqu'à dix minutes de « prison », lors desquelles le contrevenant se retrouve sur le banc de touche. Voilà à peu près tout ce que vous devez savoir. Et maintenant que vous êtes mis au parfum, les hostilités peuvent désormais commencer !



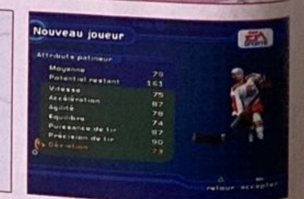




Il suffit d'un rien pour que la partie dégénère en baston !

UNE MAITRISE DÉCONCERTANTE

Entrons dans le vif du sujet et abordons sans plus attendre la prise en main de N.H.L. 2000. La chose qui nous surprend agréablement en premier lieu, c'est la maniabilité instinctive qu'offrent les commandes des hockeyeurs. En effet, la plupart des coups basiques se trouvent sur le losange de la manette (carré, triangle, croix, rond), et vous permettent d'effectuer des passes, des tirs, des obstructions ou encore d'accélérer la vitesse de votre patinage. Cette configuration assez simpliste a toutefois le mérite d'offrir aux joueurs débutants les atouts nécessaires pour jouer de façon rudimentaire, mais cependant efficace. Sinon, les plus confirmés pourront, à un niveau supérieur, utiliser les touches de la tranche (R1, R2, L1, L2) pour user de feintes et de plusieurs techniques de rétro-patinage qui, bien maîtrisées, assurent la sécurité du palet au sein de votre camp. Pour de ce qui est du système de changement des sportifs en cours d'action, deux méthodes vous sont proposées. La première sélectionne automatiquement le joueur qui se situe le plus près du palet, alors que la seconde vous demande de déterminer manuellement la relève, en choisissant parmi quatre gars de votre équipe. En résumé, N.H.L. possède une jouabilité ouverte à deux vitesses qui satisfera aussi bien les amateurs d'arcade que ceux de simulation ! Pour une fois, les novices pourront tenir tête aux pros du paddle sans honte et sans concession ! C'est ça le progrès !



FICHE TECHNIQUE

GENRE	HOCKEY SUR GLACE
EDITEUR	E.A. SPORTS
DÉVELOPPEUR	E.A. SPORTS (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SE BASTONNE CONTRE LE JOUEUR ADVERSE !





La vue de haut vous permet d'appréhender la stratégie de l'adversaire de façon plus globale.

UNE INTERFACE HYPER-COMPLETE

Electronic Arts nous démontre une fois de plus, avec ce titre, que s'il maîtrise un genre en particulier, c'est sans discuter le sport. Effectivement, de toute la série des N.H.L., ce dernier demeure incontestablement le plus abouti jamais élaboré jusqu'à ce jour. Tous les facteurs déterminants qui influent sur l'issue d'un match peuvent être ici paramétrés avec beaucoup de précision ! Ainsi, libre à vous de déterminer la durée des périodes de jeu, de régler le degré de tolérance des pénalités ou, pourquoi pas, la fréquence des combats entre joueurs. De plus, les stratégies de votre équipe se fixent soit automatiquement soit manuellement, avec la possibilité de modifier l'intensité du pressing qu'exercent vos joueurs offensifs sur la défense de vos adversaires. Pour les réalisateurs en herbe, une fonction de replay vous autorise à regarder sous tous les angles imaginables vos meilleures actions, grâce à l'appui technique de huit angles de caméras hétéroclites. Ajoutez à cela des modes de jeux conjugués à toutes les sauces (Exhibition rapide, Play-Off, VS...) et une section consacrée à la gestion des équipes (plutôt très pointue), et vous obtenez, au final, le soft de hockey le plus polyvalent et complet de la PlayStation !

COMME DANS LA RÉALITÉ

La réalisation, quant à elle, bénéficie d'un soin tout particulièrement exceptionnel ! Des bruitages des quarts de patins aux cris hystériques de la foule, l'ambiance sonore s'avère définitivement des plus convaincantes. Pour ne rien vous cacher, nous avons même droit aux incontournables intermèdes d'encouragements à l'orgue de barbarie ! En revanche, si la présentation des rencontres utilise la langue de Molière, durant le match, les commentaires en temps réel basculent étrangement à celle de Shakespeare. Cela dit, du moment que le panache des speakers n'entame en rien l'énergie déployée durant les parties... Autrement, les animations recourent à la technique de motion capture (calquées sur un modèle physique humain) et confèrent aux protagonistes des gestes au demeurant très fluides et naturels. Il est alors surprenant de remarquer les multitudes de détails dont jouit N.H.L. 2000 de ce point de vue. En effet, les fautes montrent par exemple clairement des bouts de crosses qui accrochent volontairement des patins, ou encore des placages abusifs via les bras ! Cela peut sembler très cliché de le dire mais c'est si vrai : on s'y croirait ! Vous m'aurez compris, N.H.L. 2000 vaut son pesant d'or. Il serait clairement dommage de passer à côté. Les nombreux fans européens de hockey sauront désormais à quel saint se vouer.



Les fautes sont monnaie courante dans les sports de contact. Sachez en profiter !

LE HOCKEY SUBAQUATIQUE !

Non ce n'est pas une farce mais bel et bien un sport dérivé du hockey qui se déroule au fond des piscines ! Créé en 1954 dans le sud de l'Angleterre, cette pratique connaît un essor non négligeable dans notre pays. Localisés en Ile-de-France, en Provence, en Bretagne et dans le Midi, on peut estimer le nombre des clubs à environ 80. Les parties nécessitent des palmes, un tuba, une crosse, et un palet que vous devez envoyer dans le camp adverse. Parmi la liste des infractions, on notera les départs incorrects, la posture debout au fond de l'eau, soulever le palet, retenir un adversaire ou encore arracher son tuba ! Pour plus de détail sur ce sport pas comme les autres, voici l'adresse Internet de circonstance : http://www.multimania.com/yeye/





Pour sélectionner un autre joueur, choisissez l'un des symboles qui s'affiche en bas des hockeyeurs et qui correspond à une touche de la manette !





LE JEU ULTIME DE HOCKEY SUR PLAYSTATION EST LÀ !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fanas de sport sur glace aussi bien adeptes de la simulation que de l'arcade !

N.H.L 2000 - 369 F

DESIGN — 7
On reconnaît facilement les équipes d'après les textures de leurs maillots. Du bon boulot !

MUSIQUE ET SON — 8
L'ambiance sonore ainsi que les bruitages font preuve d'un réalisme inégalé !

DURÉE DE VIE — 8
Doté d'un fun quasiment inépuisable à deux joueurs.

ORIGINALITÉ — 5
Il ne faut pas trop en demander, ce n'est après tout qu'un jeu de hockey !

JOUABILITÉ — 8
Prise en main rapide et aisée malgré la riche panoplie de mouvements.

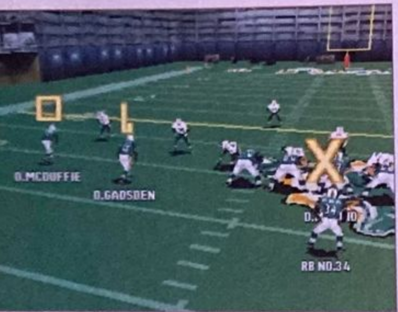
TECHNIQUE — 8
Une modélisation 3D relativement complexe et des animations fluides et variées.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 8
N.H.L. 2000 est la nouvelle référence en matière de jeu de hockey. Difficile de faire mieux : le titre s'avère maniable, truffé d'options et techniquement irréprochable. Les accros du palet vont le consommer sans modération ! Nous, nous avons craqué !

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE TOUS LES SOFTS DU GENRE... POUR L'INSTANT !

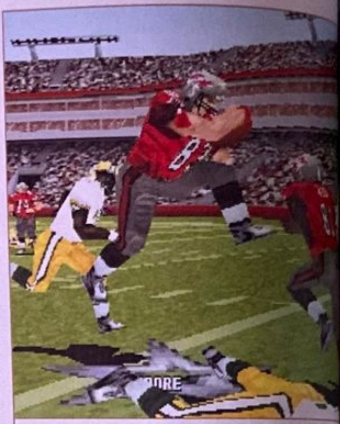
Par Jean Santoni

Je sais, je sais, le football américain, les Français y sont un peu hermétiques. Ça intéresse 2% de la population et encore, on est gentil. Mais bon, il n'y a pas que FIFA dans la vie, les nouvelles expériences, ça a du bon parfois... Hé, revenez, partez pas comme ça !



Un didacticiel simple et efficace vous permet de prendre immédiatement en main le jeu... et plus tard le monde.

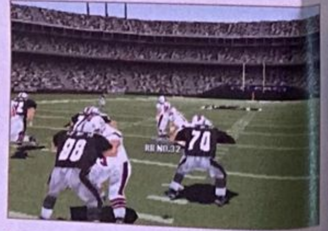
Et voilà, c'est reparti pour un tour. L'automne approche à grands pas, les arbres se dépouillent de leurs feuilles, la température descend petit à petit, il y a moins de cafards dans ma cuisine (normal, fait moins chaud), les filles ont rangé les minijupes au fond de leur placard, les résultats des premiers devoirs sur table tombent comme les fusées V1 sur Londres en 42 et les premières productions estampillées EA Sports atterrissent sur mon bureau bordélique. C'est fou ça, parfois, nos vies donnent l'impression d'être réglées comme des horloges suisses. On aura beau râler, pester contre la réactualisation sportive, jouer les Che Guevara du jeu vidéo en revendiquant haut et fort du nouveau sang, des concepts un peu originaux, le mastodonte de la simulation sportive s'en moque éperdument. Le sport, ça rapporte, alors pourquoi se torturer le bulbe quand on peut faire simple ?


NFL 2000 propose une palette relativement large de mouvements offensifs.

MADDEN NFL 2000

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99






Les « oudibles » ou l'art de changer de tactique à la toute dernière seconde (au moment du snap).

Regardez comment je l'ai évité ce fils de $@#§ !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FOOT AMERICAIN
EDITEUR	E.A. SPORTS
DEVELOPPEUR	ELECTRONIC ARTS (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (28 BLOCS !)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	C'EST DUR LA VIE DE QUATERBACK... ARGH !

IL NE COLLE JAMAIS

Comment parler de NFL 2000 sans évoquer son VRP. Ah, le père Madden et ses faux airs de champion du monde de labours. C'est marrant, par certains côtés, il me rappelle un certain Boris Eltsine. Je sais pas, ça vient peut-être de sa petite surcharge pondérale et de son teint de poupon élevé au Jack Daniels. Sérieusement, ça fait combien de temps maintenant qu'on voit sa tronche sur la jaquette des NFL ? Mmm, voyons, le premier John Madden Football remonte à 1989 (PC)... 10 ans, ça fait 10 ans ! Une carrière digne de l'oncle Ben's ! En tout cas, il est riche et en bonne santé. A son âge, je sais pas, on doit avoir subi trois voire quatre pontages coronariens ; ben non, a priori, avoir du pognon et bouffer ricain, ça conserve ! Faudrait que j'essaye, tiens ! Mais cessons de taquiner celui qui fut le coach des Oakland Raiders et procédons à une dissection en bonne et due forme. Carter, scalpel...





WHAT'S UP, DOC !

Cette édition 2000, vous vous en doutez, n'offre rien de réellement révolutionnaire. Il faut se faire une raison, en matière de simulation sportive, innover est devenu extrêmement difficile. On a semble-t-il atteint certaines limites directement liées aux capacités de la machine. Aussi, si un gouffre technique séparait les versions 98 et 99, là, il faut vraiment connaître le volet précédent sur le bout des doigts pour déceler des changements. Une fois les crampons sur la pelouse, la première chose qui frappe le testeur averti et zélé, c'est incontestablement la vitesse de jeu. L'action a clairement gagné en dynamisme. Si les habitués de la discipline apprécieront ce gain de vivacité non négligeable, pour débuter, en revanche, on ne peut pas dire que ce soit l'idéal (même en mode arcade). Pour le reste, d'un point de vue strictement technique, c'est kif-kif bourricot. Les développeurs ont toutefois peaufiné la motion capture et la motion blending (technique qui consiste à lier le plus naturellement possible les différentes étapes d'animations entre elles). Les résultats des plaquages sont effectivement plus variés et les enchaînements de mouvements sont légèrement moins saccadés. Bien que l'effet de surprise soit moindre, le résultat demeure tout de même assez impressionnant ; rares sont les simulations de sport qui peuvent se targuer d'être aussi bien animées (si, ISS Pro Evolution, mais ça, ce n'est pas pour tout de suite, hé hé, patience). Parmi les autres petits changements, les joueurs ont maintenant différents gabarits, les explosions de joie sont plus variées et la modélisation des stades s'est affinée. Enfin, une ligne jaune vous indique l'endroit du Touchdown, pratique. Bref, hormis d'infimes fusions de polygones et la pixellisation des emblèmes des équipes sur la pelouse, pas de gros reproches à formuler donc. L'IA est un modèle du genre, le moteur 3D assure (aucun ralentissement, aucune saccade), le système de zoom donne une bonne lisibilité de l'action et la jouabilité suit. Difficile de prendre en défaut NFL 2000... mais c'était déjà le cas de la version 99.



L'ART DE RELANCER L'INTÉRÊT

EA Sports oblige, en plus des modes de jeu habituels (cf encart), cette année deux petites nouveautés ont fait leur apparition : le mode Situation, qui se compose d'une bonne vingtaine de scénarios historiques (vous avez également la possibilité de créer vos propres « mises en situation ») et le mode Challenge qui, lui, vous invite à relever 100 défis de difficulté croissante (saquer le quarterback, marquer 40 points en moins de 6 minutes, empêcher la transformation d'un Kick-off, etc.). Tout ceci justifie-t-il l'achat de cette version 2000 pour ceux qui possèdent déjà la précédente mouture ? Mouais, bof, faut vraiment être passionné. Les autres, en revanche, peuvent y aller les yeux fermés. Bon, ben voilà, on a fait à peu près le tour du sujet, maintenant il faut garder à l'esprit que Madden NFL 2000 s'adresse en priorité aux connaisseurs. Malgré la présence d'un mode arcade (le CPU prend en charge les actions les plus complexes) et d'un mode entraînement plutôt bien fichu, cette simulation reste globalement assez difficile d'accès pour les débutants peu persévérants. On regrettera d'autre part que les temps de chargement et la consommation abusive de blocs mémoire (les modes de jeu bouffent en moyenne 5 blocs !) n'aient pas été optimisés. Deux défauts bien lourdingues hérités de la version 99 !

UN CONTENU INATTAQUABLE





A l'instar de l'édition 99, et des productions EA Sports en général, Madden NFL 2000 propose un vaste de choix de modes de jeu. Le mode Saison vous donne la possibilité de jouer une saison régulière (cette dernière suit le calendrier officiel), ou bien de laisser libre cours à votre imagination en en créant une de toutes pièces. Le mode Tournoi fonctionne de la même façon, vous pourrez en plus y intégrer 8 ou 16 équipes imaginaires (les fameuses fantasy-draft). Le mode Franchise, quant à lui, s'apparente à un Manager. Ce dernier vous permet, via de nombreuses options incompréhensibles pour les non initiés, de coacher une équipe de votre choix durant 30 saisons (au lieu de 16 pour Madden 99) ! Là, le contrôle est total : recrutement, reconduction de contrat, renvoi, etc. Les super fans de la NFL en feront très certainement un bon usage. Pour finir, si vous vous sentez l'âme d'un Frankenstein, EA Sports a mis à votre disposition un éditeur de joueurs.

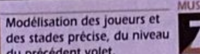
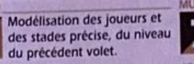
UNE EXCELLENTE SIMULATION DE FOOT RICAIN

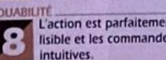




POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les mordus de la série des Madden.

MADDEN NFL 2000 - 399 F



DESIGN	7	Modélisation des joueurs et des stades précise, du niveau du précédent volet.
MUSIQUE ET SON	7	Les bruits de chocs font froid dans le dos. Commentaires efficaces.
DURÉE DE VIE	8	Plein de nouveaux modes de jeux, de quoi patienter jusqu'en 2001.
ORIGINALITÉ	2	Cette année, on a droit à des mini scénarii. Une idée plutôt sympa.
JOUABILITÉ	8	L'action est parfaitement lisible et les commandes sont intuitives.
TECHNIQUE	7	Des mouvements d'un naturel époustouflant et un moteur 3D rapide et fluide.

LE COMPARATIF : UN POIL MIEUX QUE MADDEN 99, J'AI BIEN DIT UN POIL, HEIN.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Le titre d'EA Sports a néanmoins gagné en rapidité et le gameplay demeure irréprochable. Malgré tout, son achat ne se justifie pas vraiment si vous possédez déjà Madden NFL 99. Un excellent produit, difficile d'accès, à réserver aux fous furieux de foot ricain.

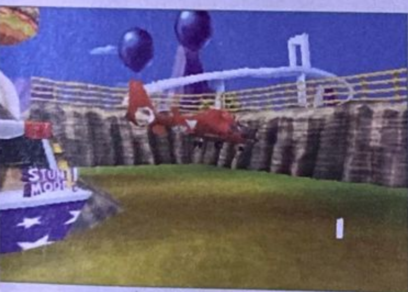
Par Stéphane Hébert

R/C Stunt Copter est un jeu qui va réconcilier beaucoup de monde : les pratiquants de modélisme héliporté avec leur banquier, les pratiquants de modélisme héliporté avec leur femme et, enfin, les pratiquants de modélisme héliporté avec leur console. Décidément, il semble bien que ce jeu soit destiné aux pratiq... mais vous aurez compris.



R/C STUNT COPTER

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99



Le stand de burgers, l'un des décors les plus détaillés. Hum...

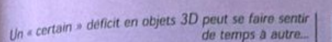
FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION
EDITEUR	INTERPLAY
DÉVELOPPEUR	SHINY ENTERTAINMENT (E.U.)
NOMBRE DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	LE NOMBRE DE CRASHS PASSE DE 10/MN À SEULEMENT 5 !

Réparations hors de prix après les crashs, absence totale du domicile conjugal pendant tout un week-end, manque de temps pour jouer en raison des engueulades avec bobonne et du remontage des pièces au retour... c'est avec soulagement que tous ceux qui, tout comme moi, ont connu ces tranches de vie, joueront à Stunt Copter. Mais que les choses soient bien claires : ce jeu est plus proche d'un simulateur destiné à l'entraînement que d'un soft chargé de divertir le joueur lambda. Car dire que le pilotage d'un hélico radiocommandé est difficile revient à douter de l'existence d'une once d'intelligence derrière le regard d'un mérou. C'est une évidence, le mérou étant un poisson au QI moyen de 170, vous allez clairement en baver si l'aventure de l'aile tournante vous attire. Avant toute chose, sachez que posséder une manette analogique est impératif, afin d'obtenir la précision nécessaire pour piloter ces engins. Si vous n'en possédez pas, cela vous fera une raison supplémentaire pour vous acheter un autre jeu. On ne peut pas être plus clair.

DIFFICILE, MAIS BIEN, MAIS DIFFICILE

Trois types de parties vous sont proposées : la compétition, le mode 2 joueurs, ou bien le vol libre. Ce dernier vous permet de fureter directement avec l'appareil de votre choix, dans dix environnements à thème (campagne, extra-terrestre, ruine, fête foraine, etc.). Dans cette option, aucune contrainte ne vous est imposée. Vous faites mumuse, un point c'est tout. A vous les tonneaux, looping, vols sur le dos et autres rase-mottes. Dans le mode compétition, les choses se corsent quelque peu, avec tout le respect que nous devons aux insulaires et à leurs sœurs. Vous commencez ainsi obligatoirement par un entraînement, destiné à vous familiariser avec les manœuvres de base : vol stationnaire, translation, inclinaison, etc. Comme dans la vie qui n'est pas virtuelle, vous serez noté en fonction de vos aptitudes, et de ce résultat dépendra quel type d'appareil vous pourrez piloter. Il en existe six pour commencer, répartis en plusieurs catégories : Rookie, Capitaine et Ace. Le dernier niveau, Ace, est celui qui se rapproche le plus de la réalité, et donc le plus amusant pour l'initié. Maintenant que vous êtes reçu à tous ces tests, il est temps de vous lancer à pales perdues dans la compétition. Chaque environnement est divisé en plusieurs épreuves : slalom, tir, voltige, cascade, atterrissage, destruction de cibles, voilà de quoi sera composé votre dur labeur quotidien.



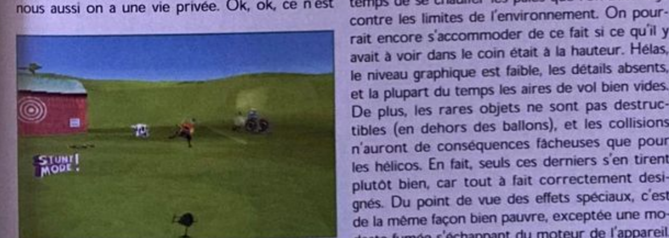
Un « certain » déficit en objets 3D peut se faire sentir de temps à autre...



Amorce de vol sur le dos, ou vol 3D, bien plus facile à faire ici qu'en réalité.

DE LA SOUPLESSE DANS LE DOIGTÉ

Il est évident que le gameplay de Stunt Copter réside à 99% dans la maîtrise de l'appareil et, paradoxalement, il s'agit à la fois de son défaut et de son atout principal. Son défaut, parce que la majorité des joueurs resteront de glace devant un soft flirtant en permanence avec l'injouable, et où il n'y a finalement pas grand-chose à faire. Son atout, parce qu'il s'agit de la meilleure et unique tentative de simulation d'hélico R/C, suffisamment proche de la réalité pour permettre de s'entraîner sans risques économiques et matrimoniaux. Que dire de plus ? Rien, sinon qu'il est 19h30 et qu'il est temps d'aller prendre l'apéro. C'est vrai, on n'est pas des machines après tout, nous aussi on a une vie privée. Ok, ok, ce n'est pas votre problème, je vais faire un effort pour terminer ce travelling ce soir. Mais c'est bien parce que c'est vous, hein. Bon, d'un point de vue plus technique, Stunt Copter n'est pas exempt de défauts. Le plus flagrant concerne la petitesse de la superficie des terrains. On a à peine le temps de se chauffer les pales que l'on bute déjà contre les limites de l'environnement. On pourrait encore s'accommoder de ce fait si ce qu'il y avait à voir dans le coin était à la hauteur. Hélas, le niveau graphique est faible, les détails absents, et la plupart du temps les aires de vol bien vides. De plus, les rares objets ne sont pas destructibles (en dehors des ballons), et les collisions n'auront de conséquences fâcheuses que pour les hélicos. En fait, seuls ces derniers s'en tirent plutôt bien, car tout à fait correctement designés. Du point de vue des effets spéciaux, c'est de la même façon bien pauvre, exceptée une modeste fumée s'échappant du moteur de l'appareil. Mais comme je l'ai déjà précisé plus haut, l'intérêt du jeu ne se trouve pas dans son esthétique, mais bien dans sa pratique. A noter pour terminer un bruitage réussi, le son des petits moteurs 2 temps étant, là encore, fidèle à l'original. Bref, tout ça pour vous dire que dans sa catégorie, Stunt Copter est un incontournable. Le seul problème, c'est que cette même catégorie n'intéresse finalement que peu de monde. Vous voilà prévenu. Ceux qui voudront s'y essayer n'auront qu'à attendre le prochain numéro de PlayStation Mag et son CD, sur lequel on trouvera Stunt Copter. Un titre génial qui, comme tous les génies, sera incompris par 99% de la population. Une véritable curiosité.





On vous a déjà dit que vous étiez beau, en libellule ?

LE CHOIX DES PALES

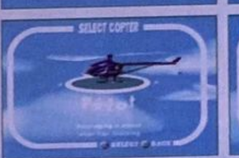
■ *Voici les six hélicoptères que vous pourrez diriger en début de partie. Chacun d'eux se pilote différemment, car correspondant à un niveau précis (Rookie, Capitaine, Ace...). Il ne serait pas surprenant que de nouveaux appareils soient disponibles, une fois le mode compétition remporté. Mais alors là, bon courage !* ■













UNE EXCELLENTE SIMULATION, MAIS RESERVEE NEANMOINS A QUELQUES INITIES.



On retrouve, à très peu de choses près, toutes les sensations d'un vrai hélico R/C.

POUR QUEL PUBLIC ?
Seuls ceux qui pratiquent l'hélico R/C apprécieront. Les autres peuvent passer leur chemin, définitivement.

R/C STUNT COPTER - 349 F

DESIGN **5** Seuls les hélicos sauvent le graphisme du désastre.	MUSIQUE ET SON **8** Le bruit du moteur est très réaliste.	DURÉE DE VIE **9** Vous n'êtes pas près de finir toutes les épreuves.
ORIGINALITÉ **10** C'est simple, il est unique en son genre.	JOUABILITÉ **9** Parfaite pour les initiés, désastreuse pour les autres.	TECHNIQUE **6** On atteint bien vite le bord des cartes. Rien d'extraordinaire.

LE COMPARATIF : AUCUN TITRE ÉQUIVALENT, R/C STUNT COPTER EST UNIQUE.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Cette note peut paraître excessive, mais pour les persévérants ou les initiés qui préfèrent le fond à la forme, ce jeu hors normes est tout simplement un petit régal. Un mode purement arcade n'aurait pas été superflu, histoire de séduire un plus grand public.

Un titre qui ressort d'outre-tombe, bien longtemps après la sortie du film. Mission : Impossible sort également bien après Metal Gear Solid, avec une réalisation nettement moins aboutie. Un jeu moyen, par trop linéaire.

Après la série originale, le film et la série remise au goût du jour, il fallait bien un jour ou l'autre qu'un jeu sorte. Infogrames a choisi de s'inspirer surtout du film pour développer son titre. Mais ne vous leurrez pas, pour ceux qui ont adoré, le jeu n'a que très peu de choses à voir avec lui. En revanche, heureusement, on y retrouve un peu l'esprit général de tout ce qui fut labellé « Mission : Impossible » à la télévision. Infogrames est sur le coup depuis pas mal de temps, maintenant, mais visiblement, cela n'a pas suffit à faire de Mission : Impossible le jeu tant attendu par les fans. Pourquoi ?



Le père Phelps vérifie s'il n'y a pas de méchant Russe pour l'empêcher d'écouter sa dose de briefing de l'impossible.



MISSION : IMPOSSIBLE

EDITEUR : INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

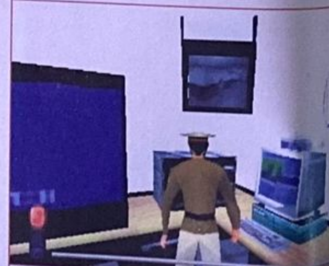






L'AMBIANCE !

Retranscrire ce que la télévision a mis des années à instituer était un challenge important, qu'Infogrames n'a su relever qu'en partie. Pourtant, le jeu regorge d'une bonne partie du cocktail Mission : Impossible. A commencer par les briefings mondialement connus : « … bien sûr, si l'un de vos agents ou vous-même veniez à être tués pendant votre mission, le département d'état nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Ce message s'autodétruira dans 5 secondes, bonne chance etc. ». Le joueur est placé dans la peau d'Ethan Hunt, un des agents de l'Impossible Mission Force (IMF). Malheureusement, c'est là le seul personnage que vous incarnerez : pourquoi ne pas avoir fait varier ce point, suivant les compétences respectives des divers agents de l'IMF ? Ce défaut précis entame déjà sérieusement l'intérêt du jeu. Evidemment, vous croiserez d'autres agents de l'IMF, qui vous aideront, ou que vous sauverez, mais la sensation de travailler en équipe reste désespérément absente. On a plus l'impression de jouer James Bond, pour le coup. Pour le reste, on retrouve bien sûr les gadgets cultes de la série, à commencer par le fameux facemaker, permettant de se faire passer pour n'importe qui. Les briefings de Phelps ne concernent apparemment que vous et vous seul, ou presque, plutôt que d'avoir lieu face à l'équipe, renforçant encore l'impression d'agir en solo. Bref, côté ambiance, on attendait à mieux.



L'ordinateur vert sur la droite, c'est un Indigo : un modèle de chez Silicon Graphics. Ils ont du blé, les Russes.



Si un ennemi vous voit, et que vous l'évitez en entrant dans un bâtiment, il vous oublie aussi sec.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR	XAMPLE (ALLEMAGNE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	APRES 3 OU 4 MISSIONS, ON S'EST ÉNERVÉ SUR LA MANIABILITÉ



De petites cinématiques, utilisant les modèles 3D du jeu, ponctuent les missions.

LES MISSIONS !

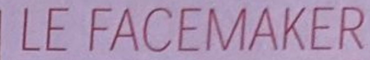
Différents niveaux s'enchaînent au sein d'une même mission. D'une durée de vie moyenne de quelques dizaines de minutes, elles sont d'un intérêt très inégal. Mais surtout, elles sont très linéaires. Trouver des objets, se faire passer pour Untel, désactiver un système de surveillance, etc. sont autant d'objectifs qu'il faudra impérativement remplir, souvent dans le bon ordre, pour finir la mission et passer à la suite. Au moins, impossible de faire des gaffes : vous ne risquez pas de bloquer plus loin dans le jeu parce que vous avez omis de ramasser un facemaker. Cette organisation assez rigide donne un sentiment de linéarité à plusieurs missions, à peine brisé par des phases d'action peu trépidantes, consistant en un vague échange de coups de feu qui vous mettra rarement en danger. Certaines missions sont intéressantes tout de même, sans pour autant être originales, d'autres sont très énervantes (notamment ce passage atroce dans un sous-sol bourré de gaz toxique et encombré de caisses explosives), et trop souvent on refait le même type de choses : trouver Untel, lui piquer son identité pour aller dans un espace sous haute sécurité, et faire là ce que demandent les objectifs. Bref, côté mission, on attendait mieux aussi.



La visée manuelle est assez précise, et peut servir dans de nombreux cas.

LA TECHNIQUE !

La réalisation de Mission : Impossible sur Nintendo 64 (la première console sur laquelle le jeu est sorti), était quasi catastrophique. La PlayStation a eu, heureusement pour nous, beaucoup plus de chance. Mais une fois de plus, pas suffisamment pour faire du jeu un exemple du genre. Les décors et les personnages sont sommaires, quoique ces derniers soient bien animés, et le moteur 3D ne brille pas par ses performances hors normes. On est bien mieux servi que dans un Shadowman, par exemple, puisque la fluidité est satisfaisante, mais côté gestion des collisions 3D, la faiblesse est clairement apparente : il n'est pas rare de coincer sur un objet comme une chaise difficile à contourner, ou de s'y reprendre à plusieurs fois sur un saut. De quoi s'énerver, parfois. Par contre, une idée de génie permet au joueur de ne pas lancer sa manette contre un mur : la sauvegarde rapide. Celle–ci permet de sauver sa progression n'importe où dans le jeu, et de reprendre à partir de ce point précis plutôt qu'au début de la mission. Cette sauvegarde n'est cependant plus exploitable une fois la console éteinte. Mais au moins, une fois un passage difficile franchi, on peut l'utiliser pour gagner du temps, terminer la mission, puis sauver pour de bon. Côté son, si les développeurs ont fait l'effort louable d'adapter toutes les voix en français, les doubleurs ne sont pas très convaincants, mais on finit par avoir l'habitude (seul Electronic Art parvient, en France, à proposer des doublages de qualité). Les musiques sont dérivées des thèmes originaux, et les bruitages on ne peut plus classiques. Bref, pas mal, mais une fois de plus, on attendait mieux. Au final, un jeu moyen, comme tant d'autres.

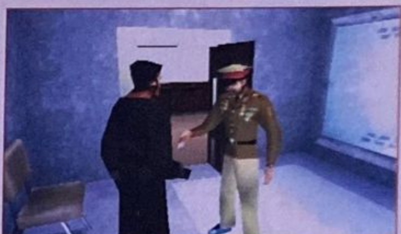


LE FACEMAKER

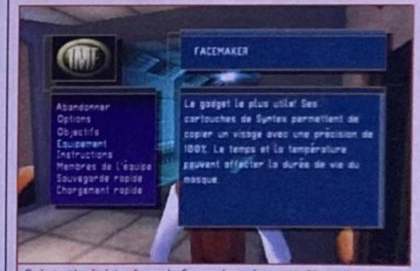
■ Aussi vrai que cette astuce revient toujours dans la série, elle est présente dans pratiquement toutes les missions du jeu. Se faire passer pour quelqu'un d'autre grâce au gadget ultime : le facemaker. Qu'il s'agisse de gagner l'accréditation de la personne dont on a usurpé l'identité, ou bien de la discréditer auprès, mettons, du KGB, ce gadget se révélera fort utile dans le jeu. Et les développeurs savaient bien que c'est là un des trucs dont tout le monde se souvient à propos de la série : ils en ont donc usé et abusé. ■

Alors qu'il devrait être possible de le faire sur n'importe qui, il y aura toujours une cible privilégiée dans le jeu… évidemment.





On peut ainsi arnaquer le KGB pour, par exemple, emmener une copine prisonnière ni vu ni connu.



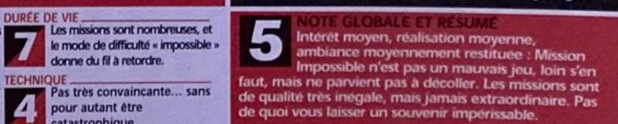
Et le jeu le dit lui-même : le facemaker, c'est ce qu'il y a de plus utile !

LOIN DE L'ESPRIT D'ÉQUIPE QUI RÉGNAIT DANS LE FILM, VOUS VOUS SENTIREZ ICI UN PEU SEUL

MISSION : IMPOSSIBLE - 349 F

DESIGN 4 — Des décors moyens et des personnages sommaires.	**MUSIQUE ET SON** 6 — Musiques originales et doublages en français de qualité moyenne, mais néanmoins présents !	**DURÉE DE VIE** 7 — Les missions sont nombreuses, et le mode de difficulté « impossible » donne du fil à retordre.
ORIGINALITÉ 5 — Le déroulement linéaire et les missions assez classiques en font un titre sans âme.	**JOUABILITÉ** 6 — Globalement bien réglée, sauf certains sauts. Certains objets sont aussi difficiles à localiser.	**TECHNIQUE** 4 — Pas très convaincante… sans pour autant être catastrophique.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE METAL GEAR SOLID, MEILLEUR QUE… PAS GRAND-CHOSE.



POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans de la série naturellement, ou ceux qui apprécient d'être TRES guidés tout au long du jeu.

5 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Intérêt moyen, réalisation moyenne, ambiance moyennement restituée : Mission Impossible n'est pas un mauvais jeu, loin s'en faut, mais ne parvient pas à décoller. Les missions sont de qualité très inégale, mais jamais extraordinaire. Pas de quoi vous laisser un souvenir impérissable.

Par Julien Chièze

Depuis les premiers pas de Squaresoft en Europe, de nombreux éditeurs ont misé sur les jeux de rôle. Sans grand succès. En jouant la carte du mélange des genres, Jade Cocoon aura au moins essayé de se différencier de ses concurrents. Peine perdue...



Tous vos ennemis sont visibles à l'écran. Il devient alors possible d'éviter certains affrontements.



JADE COCOON

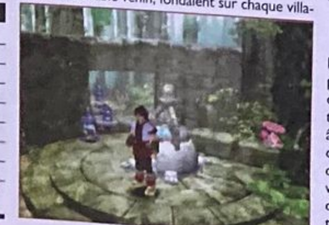
LA LÉGENDE DE TAMAMAYU

EDITEUR : CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE ROLE
EDITEUR	CRAVE ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR	GENKI (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LA RÉPÉTITION DES ACTIONS COMMENCE À LASSER.

Certaines époques renferment une histoire si riche et mystérieuse qu'elles continuent encore à fasciner. Ici, c'est le Japon médiéval et ses innombrables légendes qui constituent le théâtre d'une épopée aux mille dangers. Approchez-vous et laissez-moi vous conter la légende de Jade Cocoon... Comme à l'accoutumée, alors que les cieux s'assombrissaient, accompagnant le majestueux déclin du Soleil, un lourd bourdonnement vint déchirer la quiétude des paysans du modeste village de Syrus. Les cris d'effroi n'y changeraient rien. Déjà, les redoutables Onibubu, ces insectes ailés à l'incurable venin, fondaient sur chaque villageois. En quelques instants, leur destin allait basculer et les ténèbres s'abattre sur leur vie. Alertée in extremis, la vieille prêtresse Garaï parvint tout de même à figer le temps, évitant temporairement l'extinction définitive de Syrus. Le temps pressait et, afin de briser la menace des Onibubu, vous seul, le courageux Levant, fûtes choisi pour franchir les quatre forêts sacrées et ramener la sérénité sur Syrus. Débute alors votre quête.



UNE BEAUTÉ AUX CHARMES DIABOLIQUES

Truffé de dangers, le périple du jeune Levant l'est incontestablement. Garaï vous avait pourtant prévenu : « Quiconque ose défier la nature, quiconque tente de percer les plus inextricables mystères de la forêt sacrée, risque alors sa vie et son âme. » Dans ces conditions, pourquoi poursuivre cette quête aux mille périls ? La réponse paraît évidente, envoûté par la délicieuse beauté des lieux, vous ne parviendrez pas à refréner votre désir de découverte. La flore, d'une pureté sans égale et abritant de colossaux et énigmatiques mausolées, est un véritable enchantement pour les yeux. Ainsi, dès vos premiers pas, vous ne pourrez que louer le choix des développeurs de s'être octroyés les talents de Katsuya Kondoh, l'un des maîtres de l'animation japonaise. En effet, ce disciple du célèbre Hayao Miyazaki (Totoro, Porco Rosso ou encore le fabuleux Mononoke Hime), a tout simplement fait passer ce RPG au rang de chef-d'œuvre artistique. Outre les superbes séquences animées, les environnements d'une qualité artistique digne des travaux de Squaresoft vous subjugueront dès que vous les apercevrez. Cependant, si ces lieux semblent respirer la sérénité, tout cela n'est pourtant qu'illusion. En effet, aux fins fonds de ces forêts se dissimule une faune d'une redoutable cruauté.



MÉLANGE DES GENRES APPROXIMATIF

Jade Cocoon s'articule autour de deux principes, l'un intégrant des éléments classiques de jeu de rôle (RPG), l'autre axé sur l'élevage de monstres. Un mélange des genres très en vogue actuellement au Japon et sur lequel les développeurs de Genki ont souhaité habilement surfer. Mais l'adage selon lequel la copie reste toujours inférieure à l'original se confirme à nouveau. Renforcé qui plus est par le fait que les goûts nippons ne sont pas toujours en adéquation avec les attentes occidentales. Mais ceci est un autre débat. Pour revenir à notre aventure, vous vous rendrez vite compte que, si la quête de Levant semble riche, cette dernière s'estompe toutefois assez rapidement au détriment de la « cueillette de monstres ». Ainsi, dès que vous aurez maîtrisé les pouvoirs mystiques de l'ocarina de votre père, Riketz, ancien maître des Cocoon de Syrus, la chasse pourra réellement commencer. Il s'agit, en effet, de parcourir, que dis-je, de sillonner en long et en travers les forêts afin de capturer les plus horribles bestiaux, de les apprivoiser et d'en faire vos Minions. Il faudra même les accoupler pour obtenir d'autres races, etc. D'adversaires, ces êtres peu charismatiques deviendront alors vos plus précieux alliés. En outre, leur rôle apparaît vite indispensable car, alors que Levant ne gagne jamais d'expérience, vos Minions deviennent, eux, de plus en plus puissants au fil des combats. A terme, ce seront eux qui mèneront les attaques, à moins que vous ne soyez candidat au suicide. C'est un choix, que voulez-vous. Au final, le brave Levant, et vous par la même occasion, vous transformerez en simple chasseur, tandis que les monstres se révéleront les vrais héros de l'histoire. Un déséquilibre qui en étonnera plus d'un. Cependant, ce sont véritablement les incessants et obligatoires aller-retour de la forêt à la demeure de Garaï qui posent le principal problème. Votre périple est, en effet, si haché et se résume à des actes si répétitifs (combats, captures, élevage) que l'aventure devient vite lassante. Si, en plus, vous retranchez le temps perdu dans les interminables va et vient, Jade Cocoon ne dispose pas d'une durée de vie des plus conséquentes. Les accros aux RPG n'en feront certainement qu'une bouchée. Vous l'aurez compris, bien que Jade Cocoon puisse aisément être considéré comme l'un des plus beaux jeux jamais créés sur PlayStation, il est loin d'être le plus intéressant et devient trop vite rébarbatif. Même si, dans leur forme, les jeux vidéo s'apparentent de plus en plus à des œuvres d'art, tâchons de ne pas oublier qu'ils doivent tout d'abord remplir un objectif bien précis : nous divertir.

UN VÉRITABLE DESSIN ANIMÉ

Au Japon, du jeu vidéo au manga, des cinématiques au dessin animé, le fossé tend à s'estomper. Ainsi, pour Jade Cocoon, la plupart des graphistes avaient déjà travaillé pour les fameux studios Ghibli. La société phare en termes de cinéma d'animation japonais. Placés sous la direction de Katsuya Kondoh, ils ont enchaîné les sublimes planches graphiques, les nombreux croquis au crayon noir ou à l'aquarelle, sans parler des innombrables story-boards préparatifs à l'élaboration du titre. Au final, une masse de travail colossale qui assure aux cinématiques en particulier et au jeu en général une réalisation et un montage remarquables. Du grand art, tout simplement.







MALGRÉ SON MAGNIFIQUE HABILLAGE, JADE COCOON PECHE PAR MANQUE DE PROFONDEUR



Le degré de détails des graphismes et leur beauté vous éblouiront instantanément.









Malgré les apparences, vous rencontrerez très peu d'énigmes, au cours de votre aventure.

JADE COCOON - 349 F

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	8	Des teintes chaleureuses et des environnements très fouillés dignes d'un dessin animé.
MUSIQUE ET SON	7	Une bande son tribale et suffisamment mystérieuse pour être envoûtante.
DURÉE DE VIE	5	Une aventure d'une dizaine d'heure maxi. La chasse aux monstres devient vite lassante.
ORIGINALITÉ	5	Un RPG assez classique qui puise son originalité dans un mélange des genres approximatif.
JOUABILITÉ	7	Levant se déplace avec aisance et grâce. Des menus aussi clairs qu'accessibles.
TECHNIQUE	7	Des décors pré-calculés riches en couleurs. Une modélisation des personnages réussie.

LE COMPARATIF : BIEN MOINS BON QUE FFVII MAIS PLUS ABOUTI QU'AZURE DREAMS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les assoiffés de RPG trouveront un temps de quoi étancher leur soif.

6 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Jade Cocoon peut être considéré comme une invitation aux rêves, tant sa réalisation est superbe. Néanmoins, son mélange des genres assez mal équilibré finit par le rendre trop répétitif. Un titre dont nous attendions beaucoup, mais qui nous laisse sur notre faim.

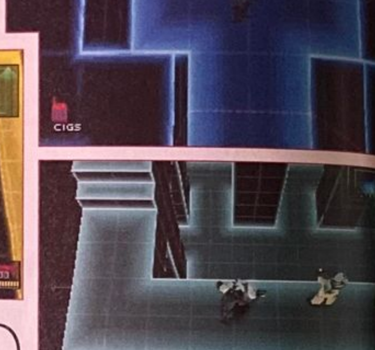
Par Grégory Szriftgiser

Metal Gear ! Du neuf à se mettre sous la dent ! Voilà un rêve qui n'osait devenir réalité… Et pourtant, Missions Spéciales propose bien du sang neuf. Mais surtout pour les fans.









METAL GEAR MISSIONS SPÉCIALES

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99



Aaaaah, Metal Gear Solid ! Sans doute un des meilleurs souvenirs ludiques de tout joueur PlayStation. J'imagine que la plupart de ceux qui liront ce Travelling ont, de toute façon, déjà complété le jeu original. Outre l'aventure, ses deux variations de fin, les trois items spéciaux du jeu et la possibilité de jouer en smoking, de prendre des photos des développeurs ou de la culotte de Merry sous tous les angles, on y trouvait le fameux mode entraînement. Le principe : dans un environnement simulé en réalité virtuelle, vous évoluez dans la peau de Snake et devez résoudre des situations ponctuelles imitant certains cas réels. Dans le soft original, il y en avait déjà pour quelques heures de jeu, surtout pour les fêlés qui, comme nous, n'ont pas pu ranger Metal Gear avant d'avoir les meilleurs résultats dans tous les niveaux. Pour ceux qui n'en ont pas eu assez, il y a désormais un palliatif plus qu'efficace : Missions Spéciales.

PROLONGATIONS

La structure de ce data disk, ou add-on, ressemble évidemment à celle du mode entraînement de l'original, en beaucoup plus complet et complexe. Sur l'écran titre, 3 choix : option, VR Training et Extra. Ce dernier vous permettra d'accéder aux petits bonus que vous aurez débloqués : séances photo, films présentés à l'E3 (le salon U.S.) et au Tokyo Game Show 98, etc. Le reste se situe évidemment dans la section VR Training. Vous commencerez par le Sneaking mode, dont les règles n'ont pas changé. Celui-ci se subdivise en 2 modes : sans arme et avec le Socom (le pistolet automatique). Et, dans les deux, il s'agit de traverser les 15 niveaux sans donner l'alerte. Deux divisions supplémentaires : le Practice et le Time Attack. Le premier n'a rien de spécial, le second vous oblige à reproduire les 15 niveaux en un temps limité. Nous voilà à 15 x 4 : 60 niveaux ! On passe ensuite au Weapon mode. Ce dernier se subdivise cette fois en 8 sous-catégories, chacune correspondant à une arme du jeu original. Et, toujours, Practice ou Time Attack. Il s'agit alors de détruire toutes les cibles. En Practice, la facilité de ce mode est déconcertante, le rendant presque inutile, alors qu'en Time Attack, il est déjà plus difficile de battre les records établis. Cependant, une fois encore, ce mode n'est ni plus ni moins qu'un shoot, dont l'intérêt est décevant, d'autant qu'il n'y a que 5 niveaux par arme.



Ça se complique assez vite. C'est pourquoi les fans/pros sont les principaux intéressés.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION TACTIQUE
EDITEUR	KONAMI
DÉVELOPPEUR	KONAMI (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON TERMINE LE TOUT PREMIER MODE





On retrouve certains niveaux du jeu original.

Passons donc à la suite : l'Advanced mode. Même structure que le Weapon mode et même but, sauf que les cibles sont ici remplacées par des soldats à même de répliquer. Nettement plus intéressant ! Ils réagissent comme dans le jeu original et peuvent donc donner l'alerte. Celle-ci ne fera pas venir d'autres soldats, mais vous infligera en revanche un malus de temps en Time Attack ! La couleur des décors passe du vert habituel au jaune urine (youpi !). Quant au reste, même si le design des niveaux est plus intéressant, rien d'exceptionnel. Au total, nous voilà avec 220 missions ; ça va vite !

MORT SUBITE

Tout l'intérêt de Missions Spéciales se situe dans le dernier mode de jeu : le mode Spécial. Celui-ci regroupe en réalité plusieurs modes différents, chacun proposant un challenge particulier. Vous avez tout d'abord le « 1 minute battle » et le « vs. 12 battle ». Le premier se subdivise en deux : contre des cibles et contre des soldats. Chacune de ces deux sous-catégories regroupe 8 sous-parties, une par arme, où vous devrez éliminer le plus de cibles et de soldats possible en 1 minute, avec un minimum pour réussir. En vs. 12 battle, ce sont 8 niveaux successifs qui vous attendent, dans lesquels circulent 12 soldats. Chaque niveau met à votre disposition des ressources différentes et parfois aucune arme (elles sont alors cachées dans le niveau). Ici, il s'agit de ne pas être repéré n'importe comment. Ainsi, si vous attirez tous les soldats vers une mine, par exemple, c'est du tout bon ! Là encore, le temps est limité, mais la réelle difficulté est surtout de rester en vie. Viennent, pour finir, les modes pour lesquels ont a trimé dans les 244 missions évoquées jusqu'à présent : Mystery, Variety, Puzzle, VR Mission, Ninja et enfin NG selection.

Mystery regroupe 10 niveaux type Cluedo. Un soldat gît, mort, et divers indices sont disséminés un peu partout. En utilisant votre cerveau et la vue subjective, vous devrez résoudre l'affaire, puis traîner le corps du coupable vers la marque de sortie. Il s'agit, de loin, de l'un des modes les plus intéressants. Le mode Puzzle, quant à lui, propose, comme son nom l'indique, 10 niveaux pour torturer vos méninges. Le style : 10 soldats, pas d'armes et vous devez les tuer d'un coup pour ne pas donner l'alerte ! Fun, mais aussi particulièrement corsé. Les 13 niveaux de Variety sont des délires, essentiellement humoristiques (détruire un ovni géant ou agir dans un stage en forme de tête de renard). VR Mission correspond aux niveaux précédents, en ceci que vous êtes équipé du minimum et qu'il vaut mieux ne pas être repéré, sans quoi des soldats arrivent de toutes parts. La différence tient à ce qu'il faut, cette fois, enchaîner les 10 niveaux de ce mode d'un seul trait : un temps global, une jauge de vie et les armes trouvées. C'est l'un des plus durs. NG Selection regroupe 8 niveaux qui n'entrent dans aucune des catégories précédentes et devaient être éliminés du disque. Enfin, le mode que vous attendiez tous : Ninja. Effectivement, il est possible de jouer ce fameux personnage dont nous rêvions, mais seulement sur… 3 petits niveaux ! Dommage, mais, comme on dit, c'est mieux que rien. Voilà, vous savez désormais ce qui vous attend, à vous de voir si vous êtes assez fan pour craquer ou non ! En tous les cas, je vous souhaite bien du courage !



En Puzzle : une rangée de soldats et une misérable grenade pour les faire tous tomber… comme des dominos !

TOUT L'INTÉRET…

■ *L'intérêt réside dans ces quelques modes et bonus : la photographie, les films en extra et les modes de jeu Ninja et Mystery essentiellement. N'oubliez pas, vous devez posséder le jeu original pour profiter de cet add-on (pour ajouter).* ■



Le mode Mystery, pour son principe et la présence de réels décors.





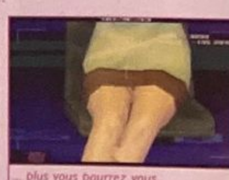
Le Ninja, bien sûr, même si on ne le joue que sur 3 niveaux.



Et, en extra, les films de présentation…



Les séances photos. Plus vous serez allés loin dans le jeu…



… plus vous pourrez vous rapprocher de votre modèle !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans absolus et ceux qui aiment réfléchir. Les autres se lasseront vite.

METAL GEAR MISSIONS SPÉCIALES - 169 F

DESIGN — 7 — La majorité du jeu est en décor filaire mais le design des niveaux est excellent.

MUSIQUE ET SON — 6 — Thèmes originaux retravaillés et quelques nouvelles musiques. Bruitages originaux.

DURÉE DE VIE — 7 — Vous en aurez pour une vingtaine d'heures de jeu, sans vouloir battre des records de temps.

ORIGINALITÉ — 7 — Si les premiers modes sont semblables à l'original, les inédits sont bien trouvés.

JOUABILITÉ — 8 — C'est du Metal Gear ! Très bien réglé, quoique certains niveaux (Puzzle notamment) soient ardus.

TECHNIQUE — 6 — 80 % du jeu propose les mêmes décors mais le moteur est toujours aussi bon.

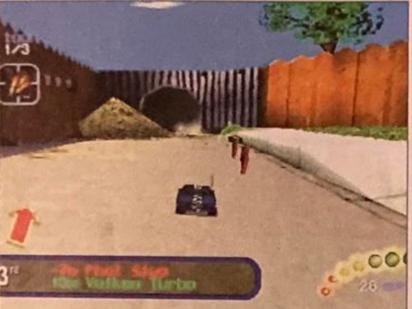
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 6 — L'intérêt de Missions Spéciales est clair, pour les fans du jeu original, surtout s'ils ont aimé le mode entraînement. Les autres auront du mal à se fader les 300 missions pour débloquer les modes qui sont seuls susceptibles de les intéresser (Mystery et les niveaux avec le ninja). Une bonne initiative de Konami.

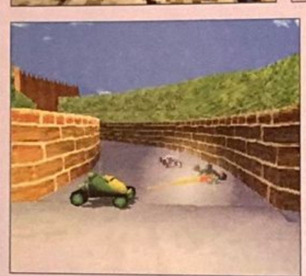
LE COMPARATIF : MOINS RICHE QUE METAL GEAR SOLID, EN ATTENDANT UN HYPOTHÉTIQUE 2.

Par Grégory Szriftgiser

Re-Volt, un principe amusant pour un jeu qui, si la réalisation technique avait suivi, eut pu être fort sympathique. Un jeu aux accents de déception.







Dans chaque circuit sont cachées des étoiles à récupérer. Ici, par exemple, elle se trouve sur le toit de la voiture !

EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBLE
EN OCTOBRE 99

RE-VOLT



Certaines acrobaties du mode cascade sont particulièrement difficiles à réaliser.

C'est le mois du modélisme sur console. Après R/C Stunt Copter, de Shiny Entertainment, pour les amateurs d'hélicoptères télécommandés, c'est au tour de Re-Volt de s'y mettre avec des voitures électriques. Une première, en quelque sorte, mais en réalité un jeu de course tout ce qu'il y a de plus classique, avec seulement une dynamique différente. Dynamique qui, heureusement pour Re-Volt, simule les réactions des mini-bolides fort justement, apportant tout son intérêt au jeu. Car pour le reste, même s'il est évident que cela part d'un bon sentiment, les défauts, surtout techniques, enlèvent une grande part du fun potentiel auquel on pouvait s'attendre.

UN JEU DE COURSE

Comme n'importe quel jeu de course, Re-Volt propose les modes de jeu standards : contre la montre, course unique, entraînement ou championnat. Ce dernier se subdivise en coupes bronze, argent, or et platine, de difficulté croissante. Il faudra monter sur la plus haute marche du podium pour débloquer ces coupes, les unes après les autres. De même pour les nouveaux circuits et les nouveaux véhicules, dont l'accès n'est pas immédiat. Jusque-là, rien dont les amateurs de course n'aient pas déjà l'habitude. Mais avant de choisir tout ça, et de s'engager dans n'importe lequel de ces modes, on peut choisir le degré de réalisme. Quatre modes : simulation, arcade, console et RC junior, pour quatre dynamiques différentes. Si les différences de gameplay sont flagrantes entre un mode simulation (vitesse maximum et collisions réalistes) et un mode RC Junior (vitesse réduite et collisions simples), les variations entre Arcade et Console, les deux stades intermédiaires, sont nettement plus subtiles. A tel point qu'on se demande si cela change quoi que ce soit, puisque la machine elle-même n'annonce qu'une très légère différence : « max vitesse collisions simples » pour l'arcade, et « max vitesse collision simple » pour le mode console. Erreur de traduction ou sens caché ? Je m'interroge encore...

COMME QUAND J'ÉTAIS GOSSE

Nous passons ensuite au choix du véhicule, et c'est là que Re-Volt émeut avec douceur tous ceux qui ont eu la joie de griller les piles d'un bolide électrique dans le square de leurs jeunes années. Ou il y a encore quelques mois dans les couloirs de la rédaction... Le choix vous est donné, en début de jeu, entre 8 véhicules, tous de classe électrique, pour le niveau débutant. Chaque voiture a quatre caractéristiques : vitesse, accélération, poids et transmission. Pour cette dernière, trois possibilités : 4x4, train arrière ou avant, les 3 autres s'échelonnant en fonction du modèle. Le poids a évidemment une importance toute particulière, puisqu'il est directement lié à la maniabilité de l'appareil. Une voiture lourde partira moins facilement en tonneaux sur un virage serré, mais une plus légère pourra parfois emprunter des raccourcis profitables car elle fera des bonds plus importants. Ce qui nous amène aux circuits. Dans la rue, entre les rayonnages d'un supermarché ou dans le hall d'un musée, chacun des 12 circuits présente un environnement totalement différent, aux proportions évidemment titanesque au regard de la taille des bolides en course. Les tracés offrent des intérêts variables, mais sont globalement intéressants, car assez libres. C'est-à-dire que vous pourrez monter sur les trottoirs, foncer entre les roues d'une voiture (de taille normale, elles), et finalement éprouver des sensations assez proches de la réalité du modélisme, sans risquer grand-chose à tenter des sauts aberrants puisque vous ne pourrez pas casser votre véhicule. Raccourcis, bifurcations, dos d'âne imperceptibles à grande échelle mais bien réels ici, la qualité des circuits va du moyen au bon. Alors, qu'est-ce qui cloche ? Réponse simple : le reste !



FICHE	TECHNIQUE
GENRE	COURSE
EDITEUR	ACCLAIM
DÉVELOPPEUR	ACCLAIM STUDIOS (ETATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	3
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC JEU, 1 CIRCUIT)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'ACCORDE UNE PAUSE ACCOMPAGNÉE D'UNE ASPIRINE





Exemple type du côté « dépouillé » des graphismes. Mais même dans un passage aussi léger, la fluidité n'est pas au rendez-vous.

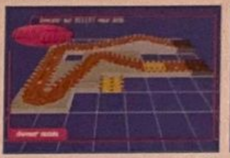
QUAND LA TECHNIQUE S'EN MELE

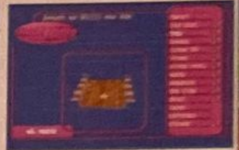
En plus de tout cela, les développeurs de Re-Volt ont implémenté des idées intéressantes. Le mode cascade, par exemple, permet de s'éclater librement dans un espace prévu à cet effet, tout en essayant de récupérer des étoiles de plus en plus inaccessibles sans tenter des sauts particulièrement périlleux. Un éditeur de circuits permet d'en réaliser de très satisfaisants, puisqu'il est simple à utiliser, et relativement puissant. Pentes, bosses, tunnels, chicanes et autres joyeusetés sont disponibles, et l'ensemble sauvegardé ne prend en outre qu'un tout petit bloc sur la memory card. Enfin, à deux c'est mieux, c'est bien connu, et le mode multi-joueurs est là pour le rappeler. Le gros problème de Re-volt ne se situe donc pas directement au niveau de l'intérêt ou du gameplay, mais au niveau réalisation. Or, et je ne vous apprendrai rien, on peut être tolérant en la matière sur un jeu d'aventure au scénario alambiqué, mais dès qu'il s'agit de vitesse et de 3D temps réel, ces deux éléments sont sérieusement mis en péril par un moteur peu performant.

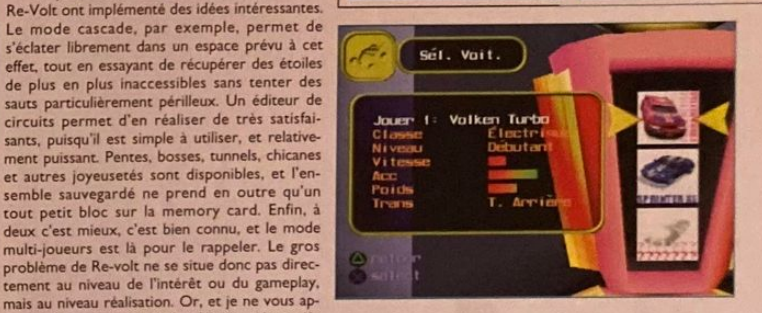
Et en termes de performances, celui de Re-Volt ne vole décidément pas bien haut. Quels que soient les deux paramètres primordiaux de ce type de moteur, à savoir vitesse et fluidité, on est bien en deçà du minimum requis. Le pire reste tout de même la fluidité, puisque les cahotements de l'animation ne sont même pas prétexte à des textures plus fines, plus colorées, ou à une medium résolution (voir notre article consacré à la résolution dans ce numéro), bien au contraire. Nous sommes de retour avec Re-Volt aux premiers âges de la machine, lorsque la 3D seule suffisait à nous faire frémir. Mais aujourd'hui, après des Gran Turismo, des Soul Reaver, j'en passe et des meilleurs, on est devenu trop exigeant pour ne pas être immédiatement repoussé par la réalisation médiocre d'un titre de ce genre. Re-Volt rate donc le coche, et ne parvient pas à faire passer ses qualités tant ce défaut fort regrettable annihile le plaisir de jeu. Dommage, mais c'est décidément meilleur en vrai.

L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

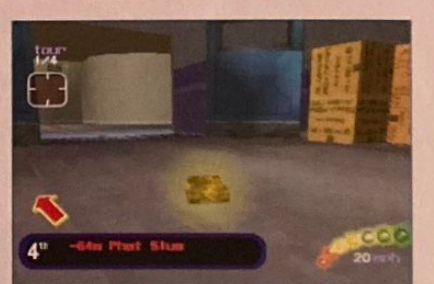
C'est encore un plus, c'est sur le point de devenir un indispensable dans les jeux de courses : l'éditeur de circuits. Celui de Re-Volt reste un exemple de simplicité d'utilisation. D'autant qu'il permet toutes les fantaisies, que vous pourrez sauvegarder et transmettre à d'autres joueurs sans pour autant monopoliser plus d'un bloc de votre memory card.







DE BONNES IDÉES MAIS UNE RÉALISATION MEDIOCRE



Comme beaucoup d'autres, Re-Volt propose aussi des armes et bonus à collecter pendant la course. Ici, le véhicule surchargé speede au maximum.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amateurs de modèles réduits et tous ceux pour qui la technique n'est pas un critère de choix dans un jeu.

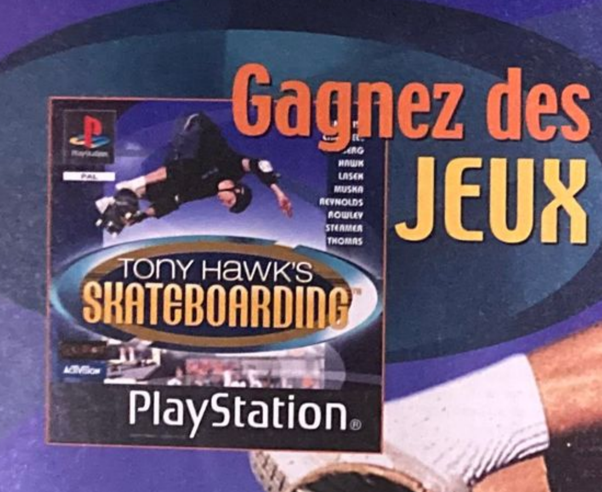
RE-VOLT - 349 F

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Les voitures sont bien modélisées mais dans l'ensemble, rien d'exceptionnel.
MUSIQUE ET SON	5	Une techno assourdissante de bas étage et des bruitages sans âme.
DURÉE DE VIE	7	Une courbe de difficulté bien croissante et un éditeur de circuits bien fait.
ORIGINALITÉ	6	Les modèles des véhicules sont bien rendus mais pour le reste, ce n'est que de la course...
JOUABILITÉ	7	La légèreté des modèles réduits doit être saisie mais on s'y fait sans trop de problèmes.
TECHNIQUE	3	Aïe... Moteur saccadé, textures pixellisées, impression de vitesse imparfaitement rendue !

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE MICROMACHINES V3, MEILLEUR QUE LEGO RACERS.

4 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Il y a de bonnes idées dans ce Re-Volt. Le titre est amusant dans le fond, et même original. Cela dit, il pèche grandement dans la forme. La réalisation technique gâche rapidement l'ensemble. On espérait mieux de ce titre qui se voulait avant tout familial et divertissant. Une petite déception.

GRAND CONCOURS



Gagnez des JEUX

des packs
DUAL SHOCK INFRAROUGE

MadCatz



ACTIVISION®

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise).
Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Exceptionnel

2 Planches dédicacées par Tony Hawk
(série limitée, seulement 15 exemplaires en France)



2 LECTEURS DVD
SAMSUNG DVD 709

Sur le 3615 PSNEWS

1,29 f/mn

Gagnez 28 jeux, 8 packs, 2 planches et 2 lecteurs DVD
Concours Valable du 1/10/99 au 31/10/99

Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet

Public Enemy

LE HIP-HOP DE L'AN 2000 SUR LE NET

On ne compte plus les bombes lâchées par Chuck D. et ses collègues de Public Enemy. Le groupe de hip-hop, qui fait office de grand-père du genre, ne mâche pas plus ses mots qu'il y a 20 ans. En s'associant à Atomic Pop (www.atomicpop.com), un label exclusivement présent sur Internet, et en proposant leur dernier album « There's a Poison going on » en téléchargement sur le Net avant de le commercialiser de façon traditionnelle, Public Enemy secoue l'industrie du disque toute entière. « Fight the Power ! », plus que jamais.

Visiblement exténué par les sauts de puce en avion à travers toute l'Europe - un petit tour à Amsterdam, un petit tour en Allemagne, un petit saut en Angleterre avant d'atterrir en France - Chuck D., avant-centre de Public Enemy depuis la première heure, nous accueille malgré tout avec le sourire dans sa chambre d'hôtel parisien. Toujours prêt à aiguiser ses arguments, à pointer du doigt tout ce qui le fout hors de lui quand il se lève le matin.

PlayStation Magazine : Avec la sortie de votre album sur Internet, vous forcez l'industrie de la musique mainstream à plonger au cœur de la technologie.

Chuck D. : Je prends cela comme un compliment. Le hip-hop a, de toute façon, toujours avancé en parallèle avec la technologie. Il y a 22 ans, c'était les tables de mixage, les microphones et les platines vinyles qui me fascinaient. Aujourd'hui, ce sont les possibilités d'Internet qui m'intéressent, parce que je sais que nous pouvons les utiliser pour pousser la musique plus loin. Le hip-hop a toujours su profiter des évolutions technologiques. Les boîtes à rythmes, les sampleurs... L'entrée du hip-hop sur Internet est une évolution tout à fait naturelle. La technologie apporte des opportunités très intéressantes au hip-hop et au rap. Il faut parfois attendre une journée entière devant la télévision pour voir le clip que l'on souhaite, sur Internet on peut l'obtenir aussitôt.

Ces évolutions technologiques servent-elles vraiment l'artiste ?

Je crois que l'essence de l'esprit humain est de chercher des informations par lui-même, alors que l'essence d'un robot est d'être programmé. C'est ce que les médias, comme la télévision et la radio, font : programmer. Au siècle prochain, il y aura un fossé entre ceux qui font avancer les technologies informatiques et ceux qui se font traîner par les technologies informatiques. Le cerveau humain du XXe siècle est habitué à gérer beaucoup de données et d'informations arrivant en même temps. Nous n'utilisons pas encore toutes les possibilités de notre cerveau visiblement. Ces nouvelles technologies ne font pas peur aux enfants d'aujourd'hui.

Vous utilisez les ordinateurs et l'informatique depuis longtemps ?

Je viens d'une autre époque. Je n'utilise pas les ordinateurs depuis longtemps. Je faisais du graphisme en découpant et en coloriant du papier. En 1990, je me suis rendu compte qu'utiliser mes compétences en maquette et en graphisme de cette façon était obsolète. Et ce n'est que depuis 1996 que j'utilise à nouveau ce goût et ces capacités pour le graphisme et la mise en page, en bossant sur ordinateur. Il y a 15 ans, il me fallait environ deux jours pour réaliser la pochette d'un album, maintenant je peux la créer en moins d'une heure.

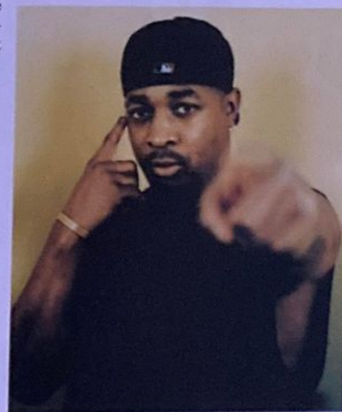
Est-ce que la décision de publier votre dernier album sur Internet a été prise avant ou après l'enregistrement de celui-ci ?

Avant d'enregistrer l'album. Nous avons travaillé dans nos deux studios, celui d'Atlanta et celui de Long Island, qui sont tous deux équipés d'ordinateurs. Nous avons composé et enregistré la musique seule, in extenso.

Sachant que vous vous adressiez à un public qui téléchargerait l'album sur Internet, cela a-t-il changé votre façon d'écrire textes et musiques ?

Nous ne pensons pas aux choses telles qu'elles sont au temps présent, mais telles qu'elles seront. Nous avons une vision, tout ce que nous faisons est prophétique. Notre philosophie n'est pas vouée à Internet, cela dit, mais dorénavant, nous pensons au Net avant, en ce qui concerne les informations et la distribution de notre musique.

> « Nous avons une vision, tout ce que nous faisons est prophétique. »





Savez-vous aujourd'hui combien de personnes ont téléchargé l'album sur le site d'Atomic Pop ?

Non, et cela ne me préoccupe pas du tout, tant qu'il y a au moins une personne qui écoute cet album.

Vous fréquentez beaucoup d'autres artistes, s'intéressent-ils à la direction que vous prenez ? La comprennent-ils ?

La plupart ne comprennent pas encore où tout cela va nous mener, mais ils changeront. Nous ne sommes pas pressés de tous les convertir. Beaucoup d'artistes sont très heureux, là où ils sont ; s'ils sont à la recherche de contrats à 1 million de dollars, je ne pense pas que nous puissions les aider. Mais s'ils cherchent de nouvelles façons d'apporter leur art au public, alors ils rejoindront le mouvement. Depuis des années, les maisons de disques dominent le marché. Elles dominaient. Le seul moyen de porter votre art jusqu'au public était de passer par eux. Maintenant, grâce au Net notamment, nous avons de nouvelles options. C'est du sérieux.

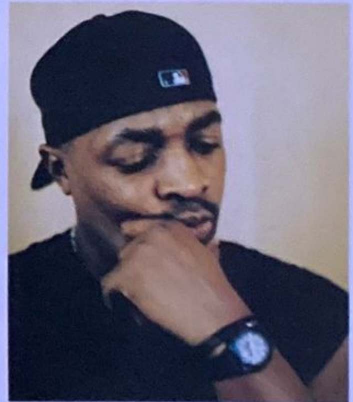
Est-ce que vous trouvez le temps de jouer aux jeux vidéo ?

Non. Je ne joue pas aux jeux vidéo parce qu'ils peuvent vite devenir obsédants. Et que je suis de nature à m'obséder facilement. Alors, les jeux vidéo : je pourrais plonger et ne plus jamais ressortir.

Vous avez d'autres projets en cours en ce moment, en dehors de Public Enemy...

Un nouveau groupe qui s'appelle Confrontation Camp, que je mène en parallèle à Public Enemy. Il mélange punk, metal, hip-hop et funk. Avec beaucoup de vocals par-dessus tout ça, nous sommes trois à prendre le micro sur les différents titres. Je ne suis pas le chanteur leader, mais je suis le rappeur.





Par Julien Chièze

Il y a une quinzaine d'années, les éditeurs nippons mais surtout américains régnaient en maîtres incontestés sur le marché du jeu vidéo international. Refermée sur elle-même, l'Europe vidéo-ludique peinait encore à s'épanouir. Pourtant, à l'image d'Eric et Hervé Caen qui ont fondé Titus, des passionnés ont su sortir de sa torpeur le marché du jeu vidéo français. Portrait de deux hommes à la tête de l'une des sociétés de jeux les plus prospères en Europe, bien qu'encore marginale et souvent critiquée sur PlayStation.

Les frères Caen

DEUX HOMMES RUSÉS COMME DES RENARDS

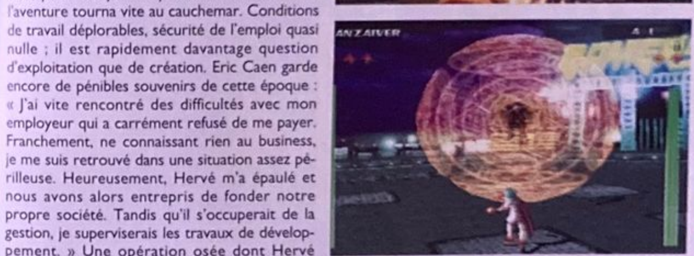
A l'aube des années 80, à l'époque où développer un jeu ne nécessitait pas les moyens humains et financiers colossaux que nous connaissons actuellement, l'aventure pouvait paraître alléchante. Ainsi, d'abord alimentées par un vivier d'étudiants programmeurs amateurs à leurs heures perdues, les premières sociétés « d'informatique ludique » se formèrent dans l'hexagone. Affichant une légère moue faussement penaude, Eric Caen se souvient : « Je suis entré dans ce milieu d'une manière assez originale. En effet, en 1982 et 1983, j'ai raté à deux reprises mon baccalauréat et j'ai décidé d'arrêter là les études. J'ai donc débuté ma carrière en tant que développeur de jeux en free-lance pour les machines de l'époque. C'était ma passion, ça l'est toujours et j'ai vite décidé d'en faire ma vie. » Finalement, allez savoir s'il ne faut pas interpréter ses échecs répétés au baccalauréat comme un signe du destin. Quoi qu'il en soit, pour les jeunes passionnés comme lui, l'aventure tourna vite au cauchemar. Conditions de travail déplorables, sécurité de l'emploi quasi nulle ; il est rapidement davantage question d'exploitation que de création. Eric Caen garde encore de pénibles souvenirs de cette époque : « J'ai vite rencontré des difficultés avec mon employeur qui a carrément refusé de me payer. Franchement, ne connaissant rien au business, je me suis retrouvé dans une situation assez périlleuse. Heureusement, Hervé m'a épaulé et nous avons alors entrepris de fonder notre propre société. Tandis qu'il s'occuperait de la gestion, je superviserais les travaux de développement. » Une opération osée dont Hervé Caen se permet immédiatement de rappeler l'objectif initial : « J'ai longtemps considéré la création de Titus comme une action de bon sens. En effet, dans les années 80, il faut avouer que l'édition de jeux ressemblait plus à une escroquerie organisée. Nous souhaitions briser cet engrenage. » Une volonté qui fit subitement basculer la vie des deux frères Caen.

NAISSANCE D'UN GRAND D'EUROPE

Pour leur galop d'essai en tant que dirigeants d'une société, Eric et Hervé Caen ne souhaitaient pas griller les étapes. Ainsi, avant de suivre l'exemple d'Infogrames (fondé en 1983), les deux frères préfèrent se familiariser quelque peu avec le marché. « Au départ, nous avions baptisé notre société H Service en reprenant l'initiale de mon prénom. A cette époque, nous nous concentrions sur le service pour les éditeurs. Mais, très vite, nous nous sommes aperçus que développer nos propres produits se révélait beaucoup plus attirant, ce qui nous a poussé à créer une maison d'édition. » En 1985, à Paris, Titus Interactive voyait le jour, sans que ses créateurs n'imaginent que, près de 15 années plus tard, le développeur/éditeur multi-consoles allait s'imposer comme l'une des sociétés européennes les plus prospères du secteur. Loin de ces considérations et tout en esquissant un sourire, Eric Caen ne peut s'empêcher de nous révéler les origines du nom de sa société : « Pour l'anecdote, sachez que le nom de Titus vient du surnom que m'attribuait l'un de mes oncles. Vous vous rappelez de la série Titus, le petit Lion ? Voilà, eh bien, même si le lion est devenu un renard, la mascotte correspond en tout cas parfaitement à l'idée que nous nous faisions des jeux vidéo : sympas et malins. » Paraître décontracté. Néanmoins, ici, la décontraction n'entraîne pas le moins du monde le relâchement. Et comment pourrait-il en être autrement lorsqu'on sait que, d'embryonnaire, l'entreprise compte désormais plus de 550 employés dont près de 330 répartis entre les postes de programmeurs, designers et artistes. En outre, après s'être fortement tournés vers le marché américain, qu'ils considèrent comme primordial, les deux frères Caen ont dirigé leur société dans une vaste campagne d'internationalisation. Ainsi, outre ses locaux parisiens, Titus possède à l'heure actuelle différents bureaux situés à Los Angeles, Tokyo et Londres. S'ouvrir au monde reste une priorité dans le milieu de l'édition et, grâce à ses accords de distribution dans plus de 30 pays, Titus a renforcé sa position à l'échelon international. Une action qui a nécessité plusieurs années d'élaboration mais qui, au vu des résultats de l'entreprise, semble amplement porter ses fruits.

« Réussir dans ce milieu relève d'une alchimie entre talent, savoir-faire et finance. »







Evil Zone, un produit édité par Titus mais réalisé par des Japonais. Un titre très moyen.



AMBITION ET RÉALISME

Malgré leurs récents succès commerciaux (Lamborghini et Superman sur Nintendo 64), les dirigeants de Titus restent conscients de l'image assez négative que véhicule leur société auprès d'une tranche « moins grand public » que sa clientèle de base. Eric et Hervé Caen ont au moins le courage de ne pas le cacher. Pourtant, depuis l'introduction du titre Titus dans le nouveau marché à la Bourse de Paris en juillet 1997, l'objectif principal reste de satisfaire les actionnaires. Un mot qui revient, tel un leitmotiv, dans la bouche des deux frères. Pour preuve, à l'évocation de ce sujet, Hervé Caen s'exprime sans détour : « Réussir dans ce milieu relève d'une alchimie entre talent, savoir-faire et finance. », avant de renchérir : « Notre but n'est pas d'être le premier ou le plus gros uniquement pour le plaisir de devenir le leader. Mais si nous gagnons suffisamment d'argent en conservant nos parts de marché, afin de satisfaire nos actionnaires, tout en restant parmi les meilleurs éditeurs au monde, nous serons comblés. » Des ambitions réalistes et une bonne vision du marché, voici ce qui fait probablement la différence en faveur de Titus aujourd'hui. En outre, dès 1998, l'éditeur s'est lancé dans une vague de rachats, se portant acquéreur des sociétés Digital Integration (spécialisée dans les simulations d'aviation sur PC) et BlueSky Software (spécialisée dans les jeux PlayStation). Pourtant, le véritable coup de maître de Titus est, à ce jour, la prise de participation majoritaire dans le capital d'Interplay, l'un des plus influents éditeurs américains sur PC. Reste à juger de la qualité des titres qui résulteront de ces transactions. En espérant une hausse générale de la qualité. Nous verrons bien.

EN COULISSES

LES FRERES CAEN

L'INTERVIEW

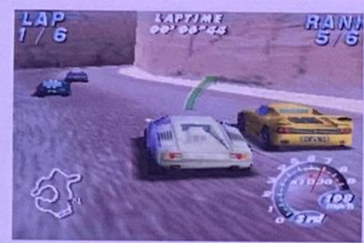
PlayStation Magazine : Comment expliquez-vous l'actuel succès des éditeurs européens et de Titus en particulier ?

Hervé Caen : Je pense sincèrement que c'est la partie visible de l'iceberg qui a surtout grossi ces derniers temps car le travail de fond est accompli depuis longtemps. Vous savez, jusqu'à présent, nous étions restés assez timides au niveau marketing car nous ne souhaitions pas nous surexposer, projeter une image inexacte de notre situation. Cependant, depuis notre introduction en bourse, nous sommes tenus de renseigner nos actionnaires sur notre santé financière et c'est ce qui explique que nous soyons devenus plus visibles.



Votre approche éditoriale semble assez atypique, pour une société européenne...

Eric Caen : Tout à fait, puisque, depuis janvier 1988, nous nous sommes focalisés sur le marché américain. A l'époque, nous considérions ce marché comme central et notre objectif était de s'y imposer pour ensuite pouvoir se développer ailleurs. Notre pari était hautement risqué et je peux même vous avouer que ce choix a surpris ; de nombreux éditeurs français nous ont carrément qualifiés de kamikazes. En fait, pour être francs, il aura fallu attendre près de 11 ans avant que notre politique ne porte ses fruits. Mais désormais la machine est bel et bien lancée. Ainsi, il faut savoir que nous développons tous nos produits en particulier pour ce marché, puis, ensuite, pour le reste de l'Occident.



Le succès de Lamborghini sur Nintendo 64 précipita le succès de l'éditeur.

Des jeux Titus qui cartonnent aux Etats-Unis, mais pas en Europe...

Eric Caen : Je pense que ce déséquilibre s'explique par la taille du marché américain ainsi que par les différences d'attitudes de consommation entre les deux continents. Aux Etats-Unis, les consommateurs ont l'habitude de dépenser beaucoup d'argent dans les loisirs, un secteur où les jeux vidéo s'imposent de plus en plus. En France, le marché est beaucoup plus complexe et, surtout, pour l'instant, moins grand public. En outre, les joueurs européens sont plus exigeants que leurs cousins américains. Franchement, pour se vendre, un jeu ne doit pas simplement être bon... il doit être extraordinaire ! Aux Etats-Unis, si le jeu est correct et qu'une bonne promo a été réalisée, les gens achètent. Deux mentalités.



Eric Caen, à gauche, nous expose sa vision du marché sous les yeux attentifs d'Hervé Caen, son grand frère.

Tout devient une histoire de marketing, alors ?

Eric Caen : Vous savez, même un bon plan marketing ne sauvera pas un mauvais jeu, tandis qu'un excellent titre parviendra à se vendre tout seul. Mais, dans ce dernier cas, cela peut prendre du temps, ce qui est désormais assez dangereux. En fait, vu le nombre de produits qui sortent par an, il devient indispensable de communiquer, afin de montrer au public en quoi tel produit se différencie de son voisin. Plus la palette de joueurs et de jeux s'élargira et plus le marketing deviendra important, c'est certain.

Titus s'investit peu sur PlayStation...

Eric Caen : Il y a quelques années, nous ne pouvions nous permettre de développer sur plusieurs machines. Il a donc fallu faire des choix.



Roadster, le prochain gros titre de Titus, devrait être l'un des derniers jeux de l'éditeur sur PlayStation avant de passer à la PlayStation 2.

Ainsi, en 1994, en nous basant sur notre historique du relationnel avec les constructeurs et sur nos prévisions, nous avons opté pour Nintendo. Il fallait alors impérativement créer un titre fort afin de nous permettre d'étendre nos collaborations aux autres constructeurs. C'est ce à quoi nous sommes parvenus, grâce à Lamborghini.

Comment expliquer la bonne santé économique de Titus, malgré le faible nombre de jeux parus ?

Eric Caen : Vous parlez là de stratégie, un secteur qu'en tant que joueur d'échecs, j'apprécie beaucoup (rires). En fait, il existe deux types d'approches du marché. Soit vous tentez de sortir énormément de titres et, une fois que vous avez atteint d'importantes parts de marché en volume, vous essayez d'optimiser chaque lancement. Une attitude très laborieuse et excessivement compliquée. Soit vous tentez le morceau de bravoure, en décidant de sortir très peu de titres mais très bons et, grâce aux ventes importantes, vous obtenez une très bonne rentabilité car les investissements initiaux n'étaient pas dispersés. Je ne sais pas s'il existe une stratégie meilleure que l'autre, mais nous avons opté pour la deuxième. Par choix et par obligation.

Pourtant Titus reste encore assez mal considéré...

Eric Caen : Vous savez, à l'image de l'industrie du livre ou du cinéma, les jeux vidéo font partie d'un métier éditorial. Personnellement, seule la sanction du public m'intéresse. Pour tout vous dire, nos derniers bons résultats nous ont rassurés. Cela nous a prouvé que nous étions parvenus au niveau des exigences des joueurs, ce qui constitue notre unique objectif. Nous savons cibler nos produits et si on nous reprochait une certaine carence dans la gamme des jeux plus adultes, la prise de participation majoritaire dans la société Interplay nous permet désormais de combler ce fossé et d'attirer de nouveaux joueurs.

Que vous apportera la PlayStation 2 ?

Eric Caen : Tout d'abord, je tiens à dire que Titus devrait être plus présent sur PlayStation 2 qu'il ne l'a été sur Play. Pourtant, pour nous, l'évolution majeure a été le passage de la 2D à la 3D, et le problème est qu'il n'existe pas de 4D ! Techniquement, la PlayStation 2 est une machine stupéfiante. Cependant, nous ne pensons pas que c'est uniquement là que va se faire la différence. Les effets spéciaux, c'est bien, mais l'important sera désormais de savoir raconter de vraies et grandes histoires ! L'affectif et l'atmosphère liés au jeu vont devenir primordiaux et se seront ces données qui nous permettront de toucher enfin tous les publics.

Un mot sur la politique de Sony ?

Eric Caen : Aux Etats-Unis, l'objectif de Sony est d'implanter une PlayStation 2 par foyer ! Un projet que je trouve un peu trop ambitieux mais nous verrons bien. Personnellement, qu'il y ait une machine de jeu vidéo par foyer me va très bien. En revanche, qu'il y ait une machine Sony par foyer, c'est déjà un peu moins bien, mais bon, d'un côté si cela arrive, nous ferons avec. Avant toutes choses, nous sommes des créateurs de jeux et, dans le fond, nous n'avons même pas à demander si nous préférons telle ou telle machine... surtout vu le standard de qualité actuel.

Upgrader votre collection



Il reste des reliures PlayStation Magazine !



N°26

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : C3 Racing, L'Invasion vient de l'Espace, Future Cop L.A.P.D. 2100, Spyro the Dragon, Moto Racer, Victory Boxing 2.
VIDÉOS : Libero Grande, Tomb Raider III, Metal Gear Solid.
MAKING OF : Warzone 2100.
PORTRAIT : La PlayStation, une star.
CASTINGS : Bloody Roar 2, Rollcage, Astérix, Ridge Racer Type 4, Soul Reaver, Akuji...
TRAVELLINGS : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Rival Schools, KO Kings '99...
GROS PLAN : Cornu.
EN COULISSES : Peter Molyneux.
VERSIONS LONGUES : Colony Wars Vengeance, Future Cop, NFL Madden'99, S.C.A.R.S...

N°27

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, TOCA 2 Touring Cars, Rival Schools, World League Soccer, Monkey Hero, Blitzer.
NON JOUABLES : A Bug's Life, Marc Em.
MAKING OF : Ridge Racer Type 4, Soul Reaver...
PORTRAIT : Final Fantasy VIII.
CASTINGS : Quake 2, Monaco GP 2, KKND Krossfire, Driver, Tomb Raider III...
TRAVELLINGS : Wild Arms, Devil Dice, Akuji, Atlantis, Tiger Woods 99.
GROS PLAN : Fabe.
EN COULISSES : Hideo Kojima, Naughty Dog.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Asteroids, O.D.T...

DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Akuji, Colony Wars 2, Cool Boarders 3, Devil Dice, 1001 Pattes, O.D.T.
VIDÉO : Eliminator
MAKING OF : Les images de synthèse, Driver.
PORTRAIT : La saga des FIFA.
CASTINGS : Metal Gear Solid, V-Rally 2, Um Jammer Lammy, Rainbow Six, FFVIII...
TRAVELLINGS : Rollcage, Egypte, Pro Pinball...
GROS PLAN : Moebius.
EN COULISSES : Martin Edmondson de Refection.
VERSIONS LONGUES : Kula World, Iznogoud, Wild 9, Apocalypse, Psybadek...



N°28

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah AST'99, Music, Warzone 2100, Super Bub.
VIDÉOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'ai Fu, Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : V-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr Rez, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Spécial Metal Gear Solid...

N°29

N°30

8 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Ridge Racer Type 4, Rollcage, Retro Force, R-Type Delta, Devil Dice, Kula World, Kurushi, Mr Domino.
MAKING OF : Mission Impossible.
PORTRAIT : Tombés au champ d'honneur, tous ces jeux qui ne sortent pas en Europe.
CASTINGS : Gran Turismo 2, V-Rally 2, Ape Escape, Shadowman, Silent Hill, Tenchu, Dino Crisis...
TRAVELLINGS : Ridge Racer Type 4, Gex contre Docteur Rez, T'ai Fu...
EN COULISSES : Stéphane Baudet et David Nadal, programmeurs de talent chez Infogrammes.
VERSIONS LONGUES : Dark Stalkers 3, Rally Cross 2, Marvel Super Heroes vs Street Fighter...



N°31

7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
Driver, Absolute Football, Soul Reaver, Wild 9, Actua Ice Hockey 2, Big race USA, KKND.
MAKING OF : V-Rally 2, Quake 2.
PORTRAIT : L'argent et l'industrie du jeu.
CASTINGS : WipEout 3, Star Wars Episode One, Driver...
TRAVELLINGS : Bloody Roar 2, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3...
EN COULISSES : Yves Guillemot, co-dirigeant d'Ubi Soft.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Need for Speed, Rally Cross 2, Gex contre Dr Rez, T'ai Fu...

DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Monaco GP, YVJ Music Animation, Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Escape, Puma Street Soccer, Adidas Power, ISS Pro 98, Libero Grande.
MAKING OF : reportage E3.
PORTRAIT : La saga WipEout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charkes Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...

N°32

11 DÉMOS SUR LE CD !
Anna Kournikova Smash Court Tennis, Ape Escape, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Syphon Filter, Grandstream Saga, V-Rally 2, Speed Freaks, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Judge Jules Music.
MAKING OF : X-files, Star Wars Episode One.
PORTRAIT : La rédaction de PlayStation Magazine.
CASTINGS : Fear Factor, Carmageddon, Plane Crazy, James Bond, Castrol Honda, Kingsley...
TRAVELLINGS : V-Rally 2, Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Bugs Bunny, Croc 2...
EN COULISSES : John Carmack, d'Id Software.
VERSIONS LONGUES : Capcom Generations vol.1 et 2, Pool Palace, Civilization 2, V2000...



N°33

M6

LES 10 MEILLEURES DÉMOS JOUABLES 1998 SUR LE CD !
Crash Bandicoot 3, Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2, Colin McRae Rally, Le Cinquième Elément, MediEvil, L'Exode d'Abe, Spyro the Dragon, ISS Pro 98.
SAGA : Crash Bandicoot.
EN VEDETTE : Tomb Raider 3.
CONFIDENCES : Ménélik, OJ Rap.
EN PRÉPARATION : Metal Gear Solid.
QUIZ : Êtes-vous un pro du jeu vidéo ?



HS 6

SOLUCES ET ASTUCES : VOILA COMMENT TOUT RÉUSSIR
SOLUCES : Tomb Raider III, L'Exode d'Abe, O.D.T, Akuji, Crash 3, Rival Schools, Atlantis, Egypte...
ASTUCES : TOCA 2, Cool Boarders 3, S.C.A.R.S, Future Cop, MediEvil, Colin McRae Rally, Colony Wars 2...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)
3 4 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 49 F le numéro (frais de port gratuit).
Soit un total de : ____

• Je commande le(s) hors-série(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)
- Soluces
4 5 6 7 35 F le numéro (frais de port gratuit).
Soit un total de : ____
- M6
1 59 F le numéro (frais de port gratuit).
Soit un total de : ____

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ____ reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de ____ F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ____ F
Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ____

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

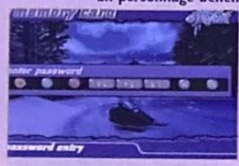
Versions Longues

Enfin une bonne nouvelle qui enchantera les fans d'action/aventure : vous trouverez dans les lignes qui suivent, une liste d'astuces assez conséquentes et pratiques pour Soul Reaver ! En effet, vu le nombre de coups de fil hallucinant que nous avons reçus à la rédaction concernant ce jeu, il était de notre devoir de délivrer les foules du poids de la difficulté. Ce qui nous amène à nous poser la question suivante : le joueur du futur se dirige-t-il vers la flemmardise ? Car le désir de jouer sans se fouler l'existence semble se généraliser auprès du public. Cela dit, comme dirait Laspalès : « C'est vous qui voyez ! »

Sled Storm

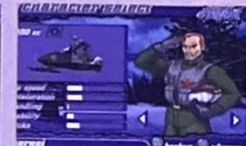
Storm Sled à 100 %

Allez dans le menu des passwords qui se trouve sur l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : R2, R2, L1 . Sur l'écran de sélection des véhicules, vous trouverez un personnage bénéficiant des caractéristiques maximum.




Jouer avec Sergei

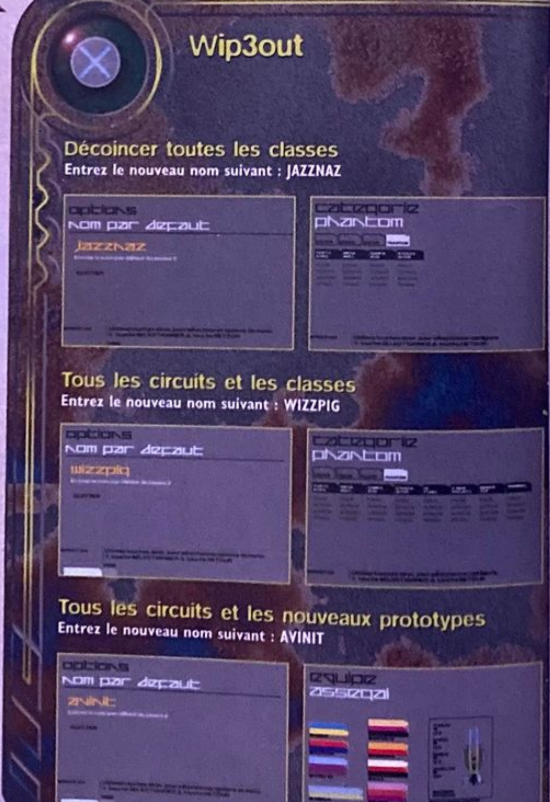
Allez dans le menu des passwords qui se trouve sur l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : L1 L2 R2 .

Jouer avec Jackal

Allez dans le menu des passwords qui se trouve sur l'écran « Load/Save », puis entrez le code suivant : L2, L2 R2 R1, L1 .



Wip3out

Décoincer toutes les classes

Entrez le nouveau nom suivant : JAZZNAZ

Tous les circuits et les classes

Entrez le nouveau nom suivant : WIZZPIG

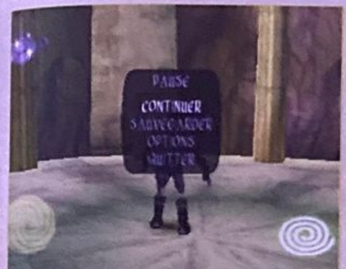
Tous les circuits et les nouveaux prototypes

Entrez le nouveau nom suivant : AVINIT

Legacy of Kain : Soul Reaver

Se remettre de l'énergie

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes : . Un petit son vous confirmera que l'astuce est enclenchée !



Faites la Pause, avant d'exécuter les bidouilles !

Monter son niveau d'énergie à 4

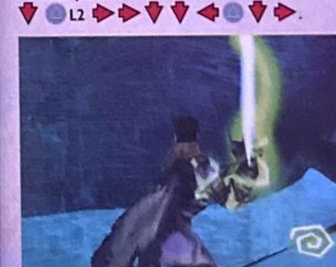
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes : .

Pouvoir de traverser les murs

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes : .

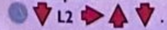
Activer l'épée de Soul Reaver

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes : L2 .



Pouvoir d'escalader les murs

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Pouvoir de télékinésie

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Pouvoir de nager

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Activer le pouvoir d'enserrement

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



La forge de feu

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :





Sort de force

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Sort de pierre

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Sort du son

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Sort de l'eau

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :



Sort de lumière

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le bouton R1 en effectuant les manipulations suivantes :





Croc 2

Cheat mode

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1, puis faites .
Une indication apparaîtra alors en haut de l'écran pour confirmer que l'astuce fonctionne. Ensuite, commencez une nouvelle partie, puis pressez, pendant le jeu, simultanément sur les touches R1 + R2 + L1 + L2.





Effectuez les premières manip' sur cet écran.

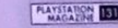
Se rajouter des cristaux à l'œil

Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1, puis faites .
Il suffira ensuite de maintenir R2 et de presser plusieurs fois sur pendant la partie, pour vous rajouter des cristaux à volonté !



Invincibilité

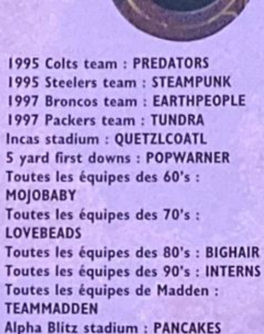
Sur l'écran des menus généraux, maintenez enfoncé le bouton L1, puis faites



Versions Longues

Madden NFL 2000

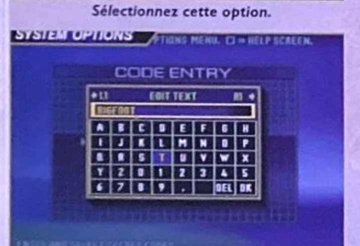




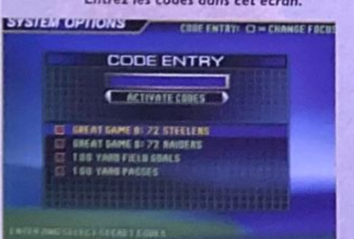
Cheats codes

Entrez les codes suivants, selon l'astuce que vous désirez activer !
Marquer à 100 yard : BIGFOOT
Passes de 100 yard : PIGSKINSFLY
1972 Raiders team : GETMEADOCTOR
1972 Steelers team : DONTGOFOR2
1976 Patriots team : HACKCHEESE
1976 Raiders team : GAMMALIGHT
1981 Chargers team : BUILDMONKEYS
1981 Dolphins team : 15MOREMIN
1985 Bears team : DOORKNOB
1985 Dolphins team : CHICKIN
1986 Broncos team : BLUESCREEN
1986 Browns team : KAMEHAMEHA
1988 49ers team : CALLMESALLY
1988 Bengals team : PTMOMINFOGET
1990 Bills team : SPOON
1990 Giants team : PROFSMOOTH
1995 Colts team : PREDATORS
1995 Steelers team : STEAMPUNK
1997 Broncos team : EARTHPEOPLE
1997 Packers team : TUNDRA
Incas stadium : QUETZLCOATL
5 yard first downs : POPWARNER
Toutes les équipes des 60's : MOJOBABY
Toutes les équipes des 70's : LOVEBEADS
Toutes les équipes des 80's : BIGHAIR
Toutes les équipes des 90's : INTERNS
Toutes les équipes de Madden : TEAMMADDEN
Alpha Blitz stadium : PANCAKES
Règles alternées : DRBENWAY
Antarctica stadium : XMASGIFT
Vue de la balle : VERTIGO
Comets team : ONESMALLSTEP
Cosmodome stadium : SPACEBALL
Temps et espace déformés : MOEBIUS
Dodge City stadium : WILDWEST
EA Sports stadium : ITSINTHEGAME
EA Sports team : WEARETHEGAME
Interception facile : PICKEDOFF
Lignes électrifiées : STATICCLING
Passes rapides : FASTFORWARD
Fatigue rapide : FINALTIME
First down après 20 yards : FIRSTIS20
Têtes flottantes : TALKINGWHAT
Fumbles fréquents : ROLLERGIRL
Fautes fréquentes : PAINFUL
Gridiron stadium : KLAATU
Joueurs difficiles à tacler : TEFLON
Junkyarddogs team : MADMADDEN
Large vs Small team : MINIME
Moins de pénalités : REFISBLIND
Sauts plus performants : SPRONG
Madden Millennium team : TIMELESS
Maddenstein stadium : COUNTMADDEN
Marshalls fantasy team : COWBOYS
Monsters team : KTHULU
Plus de défense : FRAPLPRO
Mummies team : WRAPPED
NFL Millennium team : ALLTIMEBEST
Nile Hi stadium : DENILE
Pas d'interception : EXPRESSBALL
Passes parfaites : QBINTHECLUB
Praetorians team : DOASWEDO
Meilleurs receveurs : MAGNASAVE
Salvagefield stadium : TETANUSHOT
Bras bizarres : SMACKDOWN
Sugarbuzz team : TREMENDOUS1_2
Shauter speed burst : NO2
Industrials team : INTHEFUTURE
Tiberium stadium : FEEDTHELIONS
Tiburon Bros. Stadium : COTTONCANDY
Tiburon stadium : WEPUTITTHERE
Tiburon team : SHARKATTACK
Toymakers team : XMASFILES
Vipers team : PLAYWTHHEART

Sélectionnez cette option.



Entrez les codes dans cet écran.



Activez les astuces en cochant les cases.



Syphon Filter

Tuer les ennemis d'une seule balle

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur « Objectifs ». Une fois cela effectué, pressez simultanément les boutons → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕. En cas de réussite, vous entendrez « J'ai compris, mince ! ».

Placez ici votre curseur.

Tony Hawk's Skateboarding

Décoincer toutes les pistes en mode Practice

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □ ↑ ← ↑ ○ △. Si l'astuce fonctionne, l'écran se mettra à vibrer ! Il suffira ensuite de se rendre sur l'écran de sélection des niveaux pour s'apercevoir que toutes les pistes sont décoincées en mode Practice.



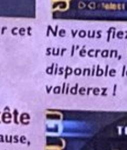


Faites les manipulations sur cet écran !

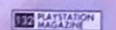
Ne vous fiez pas à l'indication sur l'écran, la piste sera disponible lorsque vous la validerez !

Grosse tête

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ← ↑ ✕ ↓ ↑ ✕. Quitter le jeu, puis commencez une nouvelle partie pour bénéficier des grosses têtes.





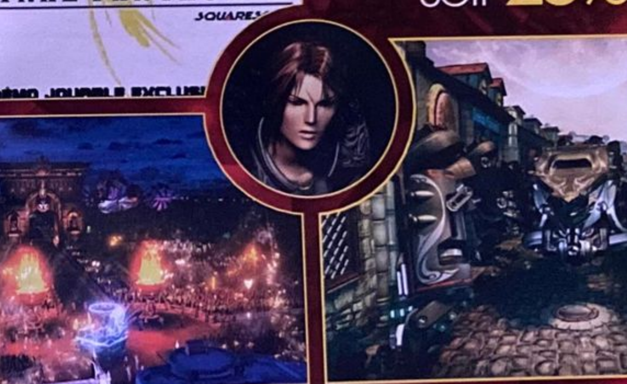


Abonnez-vous !

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE + LE JEU Final Fantasy 8



Pour 519 F seulement au lieu de 693 F soit 25% de réduction !







BULLETIN D'ABONNEMENT

PS 243

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre*
6 mois (6 nos) + le jeu Final Fantasy 8, pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 519 F seulement au lieu de 693 F, soit 25% de réduction !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____
Expire le __ __

Voici mes coordonnées :
Nom : ....
Prénom : ....
Date de naissance : __ __ 19 __
Adresse : ....
Ville : .... Code postal : _____

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Final Fantasy 8 pour 399 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

C'est un festival ! Comme prévu, nos courts métrages sont en pleine forme. Comme d'habitude, nous ne manquerons pas de vous informer des titres qui risquent de se retrouver en rayon sans être passés par la case PlayStation Mag. Il pourrait donc bien y avoir un South Park (Acclaim) et il y aura à coup sûr un Star Wars Episode One (LucasArts/Ubi Soft), aucune version n'étant encore parvenue chez le distributeur... alors que le jeu sort dans 10 jours. Ce n'est pas évident, la vie d'éditeur... Comme celle de joueur ne l'est pas non plus, vous voilà prévenu. Il ne vous reste qu'à attendre notre prochain numéro.

CASTROL HONDA

Castrol Honda est tout de même le seul jeu de moto dans lequel vous ne disposez, au début, que d'une unique bécane ! Passées les options de configuration plutôt sommaires, le jeu en lui-même révèle son véritable potentiel. Côté réalisation, ce n'est pas la panacée : une animation hachée en mode championnat avec une impression de vitesse quasi nulle. De plus, le modèle physique de comportement des deux roues se révèle surréaliste : en effet, le phénomène d'aspiration exagéré au possible, vous fait revenir trop rapidement sur vos concurrents. De ce fait, il sera assez fréquent de se retrouver à la première place après un départ catastrophique. Autre problème plus avantageux mais qui rend les parties pathétiques : la gestion de la boîte de vitesse en mode automatique. Il suffit de maintenir l'accélérateur enfoncé et de « bourrer » au maximum, vu que vous rétrograderez tout seul ! Autant dire que les adeptes de la simulation passeront leur chemin alors que les amateurs d'arcade et de vitesse ne trouveront rien de grisant ni de novateur. Un titre plus que moyen.

Editeur assez réputé pour ses jeux de plates-formes haut de gamme (Rayman et bientôt Rayman 2), Ubi Soft connaît pourtant bien le domaine des jeux de course grâce à son expérience du PC. Une fausse note qu'on oubliera rapidement.

FICHE TECHNIQUE



4

GENRE	COURSE DE MOTO
EDITEUR	UBI SOFT (A VERIFIER)
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

FISHERMAN'S BAIT



Comme si la dernière mode était à l'émergence du jeu le plus bizarre sur le marché... Fisherman's Bait est le second jeu de pêche du mois sur PlayStation, et il propose tout l'inverse de Reel Fishing ! Ici, le titre s'oriente plutôt du côté de l'arcade que de la simulation, et offre trois lacs principaux divisés en plusieurs spots. Si la représentation de l'action s'avère des plus sympathiques (ce qui n'était pas le point fort de Reel Fishing) avec une vue à la troisième personne, la visualisation de votre ligne, en revanche, se trouve dans une médiocre petite fenêtre ! Point fâcheux qui ne facilitera pas votre tâche de pêcheur amateur ! Même la présence de la jauge de tension ne vous permet pas de maîtriser vos actions et de les savourer à leur juste valeur, puisque vous ne bénéficierez que de brèves séquences en 3D de votre poisson se débattant dans l'eau. Bref, on aura souvent la désagréable sensation de remonter des prises de façon hasardeuse... Plutôt frustrant.

Konami fait partie des éditeurs qui ne se cantonnent pas à un seul genre de soft. Que cela soit avec Dance Dance Revolution ou Metal Gear Solid, il a toujours réussi à séduire bon nombre de joueurs. Jusqu'à ce dernier titre étrange, du moins...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE	JEU DE PECHE
EDITEUR	KONAMI
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

KILLER LOOP

Killer Loop fait encore partie de ces jeux qui ratent le coche. Très inspiré de Wip3out, il s'agit ici d'un jeu de course futuriste auquel les développeurs ont su ajouter une once d'originalité. Pour commencer, chaque véhicule peut déclencher des capacités magnétiques lui permettant de coller à la piste et de défier les lois de la gravité, pendant un court instant puisque cela entame très rapidement la vélocité de l'engin. Ensuite, les armes les plus puissantes doivent être « composées », c'est-à-dire qu'il faut cumuler 2 voire 3 bonus pour obtenir certaines d'entre elles, ce qui limite les coups de bol de dernière minute. Malheureusement, si, dans l'ensemble, la réalisation technique est acceptable, Killer Loop souffre pourtant de défauts importants : adversaires peu agressifs et peu intelligents, maniabilité atroce et, en fin de compte, un principe déjà vu, déjà joué, surtout récemment. Un titre qui ne saurait parvenir à concurrencer Wip3out sorti quelques semaines avant...

Crave Entertainment s'attaquerait-il directement aux blockbusters de la PlayStation pour se faire remarquer ? Ce nouvel éditeur, brusquement arrivé en France, semble avoir les moyens financiers adéquats pour se faire connaître. Mais peut-être pas le talent... Pas encore, tout du moins. A suivre...

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE	COURSES FUTURISTES
EDITEUR	CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

LEGEND OF FORESIA

Legend of Foresia est typiquement le genre de titre qui vous dégoûte complètement de la politique d'édition des jeux de rôle/RPG en France. Allez comprendre pourquoi nous avons droit à ce jeu de rôle d'une autre époque, aux graphismes dignes d'une compétition de Lego et au charisme proche de celui d'une limace écrasée puis séchée au soleil. Franchement, lors de sa sortie au Japon, il y a plus de deux ans, les quelques innovations qu'il présentait (personnalisation des héros, échange de données via Memory Card, jeu à quatre en simultané) pouvaient encore faire avaler la pilule de la déception esthétique, mais là, non ce n'est plus tolérable. Imaginez que des titres comme Suikoden ou Vandal Hearts, sortis en France au début de l'année 97, restent encore mille fois plus fouillés et prenants. A ce niveau, même un scénario en béton armé ne parviendrait pas à éviter un naufrage immédiat, alors là, je ne vous en parle même pas. Tout simplement incompréhensible.

Que dire, sinon que grâce à Legend of Foresia, THQ fait une fois de plus honneur à son rang de champion de Courts Métrages toutes catégories. Certains appellent cela une prouesse...

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE	JEU DE ROLE
EDITEUR	THQ
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

PLANE CRAZY





Plane Crazy est un jeu tout simple. Vous pilotez un avion, zigzaguez au travers de nombreux obstacles et devez vous débrouiller pour terminer parmi les trois premiers. Basique. La première demi-heure de jeu est douloureuse : on passe son temps à se cogner et à faire exploser son engin. Après un moment, on maîtrise davantage ses réactions et tout se passe bien mieux. Le plaisir de jeu est présent, mais il est limité. Il n'y a pas ici grand-chose à faire et les parties se succèdent en se ressemblant énormément. Question réalisation, on ne confine pas là non plus au génie et des bugs graphiques sont souvent visibles. Plane Crazy souffre d'un manque d'intérêt assez flagrant. Il y a bien un mode deux joueurs, mais, sorti de là, on ne dispose pas d'armes, on ne peut pas réaliser de figures acrobatiques... Au final, c'est plus une simulation de slalom qu'autre chose, et il faut bien avouer que la plupart des joueurs sauront aisément s'en passer.

Project Two n'est pas un éditeur très présent sur PlayStation. Ses rares productions ne sont pas toujours des chefs-d'œuvre. A y réfléchir, c'est même le contraire.

FICHE TECHNIQUE



3

GENRE	COURSE D'AVIONS
EDITEUR	PROJECT TWO
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

REEL FISHING





Si un jeu devait être nominé pour remporter le trophée du jeu le plus original de la PlayStation, Reel Fishing triompherait haut la main ! Les amateurs de l'émission soporifique « Très Pêche » diffusée sur TF1 vont exulter de bonheur : la pêche virtuelle va bientôt faire partie de leur occupation principale. Fini les balades en ciré dans les bayous avec les cannes à pêche dans votre sac, ici vous pratiquerez ce noble sport via le tube cathodique. Tout d'abord, sélectionnez le type de canne, de lignes ainsi que le modèle d'hameçon propice à arracher la bouche de votre pauvre prise. Pensez ensuite à utiliser l'appât judicieux (vers, chenille...) pour susciter l'intérêt de vos victimes aquatiques et c'est parti ! Au bout de cinq minutes de jeu, on constatera que ramener une prise s'avère des plus difficile. En effet, l'absence de jauge de tension de la ligne rend la jouabilité aléatoire, alors que le soft souffre déjà, à la base, d'un intérêt somme toute limité. En bref, curieux mais hélas répétitif, seuls les joueurs excentriques risquent de mordre... à l'hameçon !

Crave Entertainment fait partie du possee d'éditeurs spécialisés (avec Cryo) dans les jeux décalés. Le jeune éditeur tente, en effet, de jouer la carte de l'originalité. Espérons que l'avenir nous réserve de bonnes surprises.

FICHE TECHNIQUE



4

GENRE	SIMULATION DE PECHE
EDITEUR	CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

POP'N'POP

Pop'n'pop a été développé par Taito. Ceux-là mêmes qui ont fait baisser la productivité de bon nombre de personnes avec Puzzle Bobble, pour cause de championnats endiablés. Voulant renouveler un titre qui n'en a sans doute aucun besoin, les développeurs ont misé sur un principe nouveau : lancer deux ballons au lieu d'une boule. Sur le papier, ce puzzle game se voulait donc probablement une version plus compliquée du principe original. Seulement voilà, à trop vouloir en faire, on perd la précieuse balance entre gameplay riche et fun. Alors que Puzzle Bobble est un monument du genre, Pop'n'pop se révèle paradoxalement moins tactique tant il devient compliqué d'élaborer des combinaisons dévastatrices pour l'adversaire. Du coup, on se prend la tête à chaque fois, au lieu d'enchaîner les parties et les fous rires. Dommage.





Les puzzle game resteront probablement un style de jeu indémodable et profondément social. Mais sorti des titres majeurs tels Tetris ou Puzzle Bobble, ils ont beaucoup de mal à se renouveler efficacement.

FICHE TECHNIQUE



3

GENRE	PUZZLE GAME
EDITEUR	TAITO
DISPONIBLE	OCTOBRE 99

POINT BLANK 2

La suite de Point Blank reste exactement dans la même mouvance que le premier opus : un jeu de tir au pistolet (G-Con 45) un tantinet amusant mais funestement low tech ! En effet, sa réalisation à deux sous aurait de quoi scandaliser les amateurs d'art rococo. Graphismes ingrats en 2D, résolution pourrie, Point Blank 2 se veut un titre de divertissement pur. Si le but semble pourtant être atteint (à deux joueurs principalement), il faut avouer qu'il n'apporte rien de neuf par rapport au premier épisode. Vous devez toujours vous soumettre à une série de petites épreuves de tir testant votre précision et votre rapidité, avec, au final, un récapitulatif de vos performances. Très répétitif et préjudiciable au bon goût esthétique, le titre ne fonctionne qu'avec le GunCon et la manette ! Avec cette dernière, inutile de vous préciser que c'est du genre mission impossible ! Pour jouer à deux, il faudra, par conséquent, posséder deux G-Con 45... Qui en possède déjà un ?





Namco semble ne savoir verser que dans les extrêmes. L'éditeur japonais tente toutefois, convenons-en, de jouer la carte de l'originalité et de la convivialité. Toutefois, les nombreux défauts du titre gâchent clairement le plaisir. Bien essayé, toutefois.

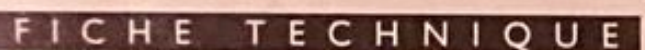
FICHE TECHNIQUE

3

GENRE	JEU DE TIR
EDITEUR	NAMCO
DISPONIBLE	

UEFA STRIKER

La scène du foot virtuelle est devenue aussi cruelle que la jungle. Pour simplifier et donner une image réaliste de la chose, disons que d'un côté, on a les lions : FIFA 99 et ISS Pro 98 (le roi de la jungle et son suzerain, en quelque sorte) et de l'autre, les phacochères et les gazelles incarnées par tout le reste des productions footeuses du marché. Ce mois-ci, c'est UEFA Striker qui se fait bouffer tout cru. Ce titre signé Rage Software a beau proposer un mode entraînement calqué sur les permis de Gran Turismo ainsi qu'un nombre d'équipes (138) et de modes de jeu très satisfaisant (9 compétitions), le reste, hélas, ne suit pas vraiment. Absence de pressing défensifs, déplacements imprécis des joueurs, modélisation simpliste et motion capture ridicule, on est effectivement très loin des standards de qualité imposés par EA Sports et Konami. Attendons Ronaldo V-Football : le titre de PAM devrait logiquement avoir beaucoup plus de répondant.


FICHE TECHNIQUE


4

GENRE SIMULATION DE FOOTBALL
EDITEUR INFOGRAMES
DISPONIBLE OCTOBRE 99

Le saviez-vous ? Rage Software est à l'origine de l'une des meilleures simulations de sport de la PlayStation : Jonah Lomu Rugby (édité par Codemasters). Le studio britannique n'a malheureusement pas su réitérer son exploit avec cette simulation de foot.

SPACE INVADERS

Même au nom de la nostalgie, la pilule a plutôt du mal à passer. Cette nouvelle mouture de l'antique Space Invaders en reprend pourtant fidèlement le concept. Vous devez éliminer la totalité des appareils extraterrestres avant que ceux-ci n'atteignent le bas de l'écran. Force est de constater que le jeu ne propose qu'un seul fond d'écran pour l'action et que, parmi les modifications apportées, nous n'avons droit qu'à des vaisseaux en 3D et des options de tir et de bouclier en sus. Redondant à souhait et particulièrement lassant, Space Invaders n'arrivera pas à renouveler votre plaisir ni à vous scotcher devant votre écran. Même au prix modique de 210 F, on préfèrera s'acheter un hit en occasion ou encore se faire un bon restaurant entre potes !



La tendance revival continue. Des anciens jeux mis au goût du jour et qui n'apportent rien. Il suffit de regarder en arrière Centipede, Asteroids ou encore Sentinel Returns pour s'en convaincre. Du coup, Activision en fait une fois encore les frais !

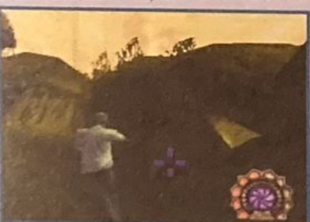
FICHE TECHNIQUE

1

GENRE REVIVAL DE JEU DE TIR
EDITEUR ACTIVISION
DISPONIBLE OCTOBRE 99

SHADOWMAN

On en espérait beaucoup ; nous sommes particulièrement déçus. A l'heure où la PlayStation parvient aux tréfonds de sa quintessence technique, où la qualité de réalisation des jeux se trouve de plus en plus optimisée, c'est au tour des ambiances, des histoires et du gameplay de différencier les productions et de faire ressortir la qualité. Et en cela, Shadowman avait un potentiel intéressant : une ambiance vaudou très bien travaillée, un jeu gigantesque, au gameplay riche. Bref, de quoi tenir en haleine tous les fans d'action/aventure pendant de longues heures. Malheureusement, côté réalisation, nous sommes revenus à l'ère glaciaire de la PlayStation. C'est lent, moche, saccadé et, du coup, peu maniable. En bref, une version finale, issue de la version PC, dont la qualité technique n'a pas évolué depuis les premières transpositions du moteur sur notre bloc gris. Manque de temps ? De connaissance de la plate-forme ? Probablement les deux... Ceux qui ne sont pas regardants de ce côté-là, si tant est qu'il en existe, pourront peut-être apprécier, mais les autres lâcheront la manette dans le premier quart d'heure pour se jeter sur leur tube d'aspro. Dommage.



FICHE TECHNIQUE


3

GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR ACCLAIM
DISPONIBLE OCTOBRE 99

La version PlayStation de Shadowman a été développée en quatrième vitesse, alors que la version originale PC touchait à sa fin. Visiblement, le manque de temps et de pratique de la machine aura eu raison du titre.

TELEFOOT MANAGER

Sur console, le management de clubs de foot est un genre plutôt « underground ». Si, en Angleterre, ce type de jeu remporte un certain succès, aux pays des fromages qui puent, les ventes sont déjà plus marginales. Telefoot Manager s'adresse donc exclusivement aux inconditionnels du capitalisme footballistique ! Contrairement à Guy Roux Manager, qui se limitait aux équipes de D1 et de D2, ce titre développé par Gremlin vous donne la possibilité de coacher, en plus des clubs français, les formations italiennes et anglaises. La partie management, quant à elle, reste dans son ensemble assez similaire. On retrouve effectivement les mêmes options : sponsoring, investissements logistiques, prix des billets, gestion des finances, recrutements, entraînements, révisions des contrats... Rien à dire, le titre d'Ubi Soft est complet. Un bon titre suffisamment riche pour s'attirer les faveurs d'un public de connaisseurs.

Gremlin, le développeur, est réputé pour ses mauvaises simulations de sport (Actua Soccer, Actua Tennis). Avec Telefoot Manager, l'éditeur rattrape un peu la mauvaise impression laissée par ses précédentes productions.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE MANAGEMENT CLUB DE FOOT
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE

funradio
Bob le matin, C'EST TROP FORT !
Funtonic avec Martin et Gwen de 6h00 à 9h00
Toutes les fréquences 3615 FUN RADIO (2,23 F/mn) - http://www.funradio.fr

Des vidéos à foison en ce joli mois d'octobre, puisqu'il y en a ici quatre. Vidéo, apparence, beauté... Voilà qui me fait penser à un nouveau proverbe : " La beauté est un appui préférable à toutes les lettres de recommandation (Aristote) ". Admirez, jugez, et de tous les jeux présentés, décidez qui gagne le premier prix de beauté...

sommaire CD DÉMOS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE MONDE DES BLEUS

EDITEUR : SONY C.E.E.
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS

Incarner, le temps d'un match (ou presque), ces héros au maillot bleu qui nous ont fait tant rêver, voilà le but avoué de cette démo. Tout est fait pour que vous ayez l'impression « d'y être » : commentaires de Roland et Larqué, rencontre France-Allemagne au stade de France, vrais noms des joueurs utilisés... On ne décroche pas une licence officielle avec l'équipe de France pour proposer une simulation qui ne soit pas fidèle à la réalité. Une fois les présentations faites et les échauffements terminés, le match peut commencer. De nombreuses options semblent accessibles mais, après tout, ce n'est qu'une démo, et vous ne pouvez modifier que quelques paramètres, comme les angles de caméra. Ceci étant dit, ne perdez pas trop de temps. Vous n'avez droit qu'à une mi-temps ici. Foncez donc, balle au pied, vers les buts adverses et tentez dribbles, passes et shoots. En quelques minutes, vous aurez eu le temps de tout essayer. Pour avoir droit à la deuxième mi-temps, il faudra se procurer le jeu complet...



- ___ TIR
- ___ PASSE
- ___ LONGUE FRAPPE
- ___ SPRINT
- L1-L2 ___ DRIBBLE
- R2 ___ SÉLECTION DU JOUEUR

X- FILES

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
GENRE : AVENTURE
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE

Le jeu des X-Files est fidèle à la série puisque ce qui vous attend ici n'est rien d'autre qu'un gigantesque jeu d'aventure (4 CD) contenant des heures de vidéo. La démo présentée est donc représentative du jeu. Sur la musique désormais cultissime de Mark Snow, vous découvrez l'intro du jeu - Mulder et Scully se font tirer dessus, dans un hangar - ainsi que certaines scènes qui se déroulent beaucoup plus loin dans l'aventure (ça ne gâche rien, tout passe par éclairs). Pour information, et au cas où vous auriez raté le test du soft le mois dernier, signalons que le jeu des X-Files ne vous permet pas d'incarner Mulder ou Scully. Vous dirigez en fait un nouvel agent du FBI, Craig Willmore, qui part à la recherche de nos héros qui ont, eux, disparu. Un travail dangereux et de longue haleine.



DESTREGA

EDITEUR : KOEI
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 1 COMBAT



Voilà un jeu de combat simple qui ne demande guère d'efforts et de technique. On y balance des pouvoirs le plus simplement du monde, en appuyant simplement sur trois boutons. La puissance, la portée et la vitesse des tirs varient quelque peu et il faut s'en servir de façon réfléchie selon la situation. Il faut, en fait, surtout faire attention au relief, assez tourmenté, qui bloque certaines attaques (elles partent toutes en ligne droite). N'hésitez pas à tourner autour de votre adversaire - histoire d'éviter ce qu'il vous balance - et à placer quelques enchaînements bien sentis lorsqu'une ouverture se présente. Voilà, sinon, je n'ai plus qu'un conseil à vous donner : amusez-vous !

- ___ TIR (PLUS OU MOINS PUISSANTS) OU COUPS (CORPS À CORPS)
- ___ SAUT
- R1 ___ COURSE



WIP3OUT

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT

Le troisième volet du jeu de course techno-futuriste le plus réussi de ces dernières années est tout aussi abouti que les précédents. D'une fluidité exemplaire, le soft joue à fond la carte de la sensation. Les habitués de la série retrouveront ici leurs marques. Vaisseaux au design insensé, inertie, marques d'accélération ou de bonus sur le sol... Il faut apprendre à reconnaître les armes que l'on récupère et à les utiliser à bon escient. Wip3out réclame des qualités de pilote spécifiques. Il faut vraiment s'habituer à ces drôles d'engins pour ne pas passer son temps à se cogner contre les parois. Une fois à l'aise avec les commandes - utilisez vos airbrake dans les virages - on se déplace sur la piste comme dans un rêve.

- ___ ACCÉLÉRER
- ___ TIR
- ___ ANNULER ARME
- ___ VUES CAMÉRA
- L1 ___ VUE ARRIERE
- R1 ___ HYPERTHRUST
- L2-R2 ___ AIRBRAKE





SPYRO 2

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 2 NIVEAUX

Voici sans aucun doute la démo la plus complète du mois. Deux niveaux vous attendent : Sunny Beach et Skelos Badland. Dans le premier, il faut escorter de jeunes tortues et les amener jusqu'à la fin du level. Cela ne se fait pas sans mal avec les ennemis, nombreux, qui rôdent dans les parages. Pour ouvrir les portes, amenez une grande tortue près du mécanisme qui s'y trouve, sur le sol. Si l'animal ne consent pas à se déplacer, utilisez la manière forte et arrosez la tortue de flammes. Elle s'en remettra... Le niveau Skelos Badland, lui, est plus difficile que le premier. Vous y affrontez de nombreux adversaires redoutables (dragons, esprits de feu...), le tout dans un décor quelque peu apocalyptique avec des rivières de lave en fusion. Vous avez ici beaucoup moins le droit à l'erreur, mais c'est également ce qui rend le challenge intéressant...





- ___ SAUT
- ___ VUES CAMÉRAS
- ___ CHARGE
- ___ TIR (FLAMMES)
- L1-R1 ___ ROULADES SUR LE COTÉ
- L2-R2 ___ ROTATIONS CAMÉRA

LEGO RACERS

EDITEUR : LEGO MEDIA
GENRE : COURSE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT

A côté des simulations sérieuses qui jouent la carte du réalisme, il y a des jeux de course plus amusants qui vous invitent à replonger dans l'univers de votre enfance. Dans Lego Racers, tout est bon enfant : les personnages, les voitures, les décors... Tout a un côté « cheap » presque attendrissant. Au volant de votre bolide, essayez de terminer premier de la course en récupérant les différents bonus qui traînent sur le sol. La conduite est simple - simpliste même, aurai-je tendance à dire - et il faut très peu de temps pour s'habituer aux réactions de son engin. Ne perdez pas de temps au début, car les autres concurrents se révèlent étonnamment rapides et n'ont aucun scrupules à vous laisser derrière. Tout le secret réside, comme souvent, dans l'art de prendre correctement les virages à la corde.

- ___ ACCÉLERE
- ___ VUES CAMÉRA
- ___ VUE ARRIERE
- L1 ___ TIR
- L2 ___ AFFICHE CARTE/COMPTEUR
- R1 ___ VIRAGE SEC

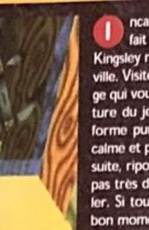






KINGSLEY'S ADVENTURE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU



Incarnez un jeune renard qui ne rêve que d'une chose : devenir chevalier. Voilà qui fait penser au dessin animé de Rody, le petit Cid... Mignon et attirant, le monde de Kingsley n'en est pas moins empreint de dangers. Au début, vous vous retrouvez dans une ville. Visitez-la, interrogez les habitants et vous devriez rapidement découvrir un personnage qui vous demande de l'aider. Ce sera votre première quête. A partir de là, le côté aventure du jeu s'efface pour laisser place à de l'action/plate-forme pure et dure. Lorsque vous serez attaqué, restez calme et parez les premiers coups avec votre bouclier. Ensuite, ripostez avec votre épée. Les affrontements ne sont pas très difficiles mais il faut à tout prix éviter de s'emballer. Si tout se passe bien, vous allez marchez pendant un bon moment puis vous allez arriver au bout de votre quête. Ce ne sera pas grand-chose mais ce sera un premier pas avant d'atteindre, dans la version complète du jeu, le statut véritable de chevalier...

SELECT	INVENTAIRE
L1	VUES CAMÉRA
R1	REGARDER
L2-R2	DÉPLACEMENTS LATÉRAUX
□	ACTION
✕	SAUT
△	ÉTAT
○	DÉFENSE/PARLER

MISSION : IMPOSSIBLE

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE

Les jeux à licence ont au moins le mérite de nous replonger dans une ambiance que l'on connait. Musique du générique, mèche que l'on enflamme... C'est parti ! La démo vous présente différentes situations, dans le jeu, le tout entrecoupé des fiches signalétiques des personnages. Le montage s'avère nerveux, rapide et plutôt bien foutu. Redécouvrez certaines scènes du film et imaginez les acteurs sur ces personnages modélisés en 3D. Quelque part, on s'y croirait. Vous n'aurez le plaisir et l'avantage de jouer aux agents secrets que lorsque le jeu sera commercialisé. Pour le moment, vous avez seulement le plaisir de regarder...





FORMULA 1 99

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE

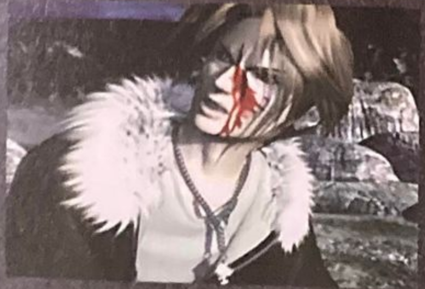
Il est des titres récurrents qui, comme leur titre l'indique, sortent chaque année. Formula 1 en fait partie. Inutile de faire une description exhaustive des nouveautés qui vous attendent ici : les tests sont là pour ça. Cette vidéo n'a qu'un but : celui de vous faire vibrer quelques minutes en vous présentant le jeu entrecoupé d'images de courses réelles. Le résultat fonctionne assez bien et vous admirerez ces fous du volant dans leurs plus belles et plus rapides actions.





FINAL FANTASY VIII

EDITEUR : SQUARE
GENRE : JEU DE ROLE
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE



Bien. Voilà la plus belle vidéo du mois. En fait, il n'y a pas compétition avec Squaresoft, c'est un peu frustrant, mais c'est comme ça. La démo ici présente vous montre l'intro du jeu. Vous y découvrirez dans un premier temps Rinoa, seule, attendant son bien-aimé. « Je serai là, je t'attendrai, je le promets ». Tourbillon de plumes, la scène change. Deux hommes se combattent : Squall et Seifer, deux élèves de l'école de Garden, s'expliquent violemment. Choc des épées, chœurs qui chantent, en fond. La scène est mythique et se termine sur deux balafres. En éclairs, on découvre également Edea, la sorcière, plus belle et attirante que bien des jeunes filles. Pour terminer, Squall et Rinoa se réunissent et tombent dans les bras l'un de l'autre. De la cinématique grand spectacle. Du rêve. Du Squaresoft, quoi...



ABONNEZ-VOUS ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS PlayStation MAGAZINE DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PS 155

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 N^os de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 N^os de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : __ __ 19 __

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __

Voici mes coordonnées :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ______

Ville : ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

LA LIGNE DES JEUX VIDEO

Avec la participation de Joypad et de PlayStation

NEWS

?!! des news ! des soluces ! des tips ! des cadeaux !!!

SOLUCES & ASTUCES

NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX :

ASTERIX :	0002
TEKKEN 3 :	0004
AKUJI :	0005
NINJA :	0006
CRASH BANDICOOT 3 :	0007
METAL GEAR :	0008
BLOODY ROAR 2 :	0011
SILENT HILL :	0012
SYPHON FILTER :	0013
BUGS BUNNY :	0014
DRIVER :	0015
V RALLY 2 :	0016
CROC 2 :	0017
X-FILES :	0018
MOTO RACER 2 :	0019

08 36 68 75 00*

JOUE ET GAGNE

REPONDS A LA QUESTION DU MOIS :

Quel jeu sorti en 1999 met en scène un père de famille à la recherche de sa petite fille ?
SILENT HILL - DRIVER - METAL GEAR SOLID
au 08 36 68 75 00*

ET TU AS 3 CHANCES DE GAGNER

1 PC MULTIMEDIA RED systems

Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now ! • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4,3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40 x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3"1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2 x200 W

DES CARTES MEMOIRES

DES CARTES ACTION REPLAY PRO 3.0

VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ

1 PLAYSTATION DUAL SHOCK

ET DES HITS VIDEOS

Joypad PlayStation RED

petites annonces

ACHAT

Département 14
Achète à 70 F le jeu : Die Hard Trilogy, Nightmare Creatures, Resident Evil, Destruction Derby 2, Vigilante 8, Soviet Strike, MicroMachines V3. Tél. à Laurent au 02 31 44 39 13.

Département 34
Achète PlayStation Magazine n°1 avec cassette vidéo : 40 F, hors-série n°1 à 40 F. Tél. à Julien au 04 99 52 94 59 après 18 h.

Département 41
Achète Soluces pour Final Fantasy VII. Tél. à Tony au 06 62 73 46 93.

Département 42
Achète jeux : Final Fantasy collection et autres propositions, et jeux récents à moins de 150 F. Vends Tomb Raider II à 110 F. Tél. à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 53
Achète MediEvil, Tenchu, Yannick Noah, AST 99, V-Rally 2, Final Fantasy VII, Track and Field, Vandal Hearts, Legend of Kartia, Porsche Challenge à moins de 150 F. Tél. au 02 43 26 34 63.

Département 59
Achète Fighting Force 100 F. Vends V-Rally 2 : 250 F à débattre + code. Tél. à Pierre au 03 20 72 62 49 entre 19 et 20 h.

Département 63
Achète Cool Boarders 2 à moins de 150 F. Tél. à Yohan au 04 73 94 18 08 après 17 h sauf le dimanche et jeudi.

Département 77
Achète V-Rally 2, Ridge Racer Type 4, GTA, Resident Evil, Silent Hill, Theme Hospital à prix sympa ou échange contre Tomb Raider, Les Boucliers de Quetzacoatl, Monopoly, TOCA 1 ou 2, Duke Nukem, V-Rally, Tomb Raider III. Tél. à Seb au 01 60 66 39 21.

CONTACT

Département 11
Echange V-Rally 2 contre Driver. Tél. à Thierry au 04 68 77 01 54 après 19 h.

Département 26
Echange Porsche Challenge contre Moto Racer. Tél. à Alexandre au 04 75 02 45 50.

Département 59
Recherche Theme Park, échange possible. Tél. à Gérôme au 03 20 37 95 51 après 18 h.

Département 70
Recherche SimCity 2000 pour 110 F. Tél. à Michael au 03 84 94 51 50 le mardi soir après 20 h.

Département 78
Echange Metal Gear Solid contre Street Fighter Alpha 3. Tél. à Yohan après 14 h au 01 39 72 67 44.

Département 93
Echange UEFA Champions League contre Driver, Bugs Bunny, Evil Zone, Bomberman World. Tél. à Kevin au 01 45 03 61 88.

Département 93
Echange Tomb Raider contre Bloody Roar 2, Small Soldier, Rayman 129 F, Marvel Super Heroes 200 F. Tél. à Ryad au 01 48 60 86 49.

VENTE

Département 6
Vends Time Crisis + Gun classique 150 F, Doom, Rayman, Alien Trilgoy, Rebel Assault 2, Crash Bandicoot, Hercule, à 70 F l'un, V-Rally, Die Hard Trilgoy, Street Fighter Alpha 2 : 90 F l'un, Tunnel B1 : 60 F. Tél. au 04 93 78 97 15.

Département 8
Vends Metal Gear Solid 220 F, ISS Pro 80 F, Ridge Racer Revolution 60 F, Soviet Strike 50 F. Tél. à Miloud au 03 24 37 36 32 après 17 h 30.

Département 13
Vends Need for Speed 3 : 180 F. Tél. au 04 42 49 15 50.

Département 17
Vends Ridge Racer et FIFA 98 entre 100 et 200 F ou échange contre Cool Boarders 3. Tél. à Max au 05 46 85 34 65 vers 18 h.

Département 18
Vends Tomb Raider 80 F ou échange contre Command and Conquer ou Alerte Rouge, Crash Bandicoot 2. Tél. à David au 02 48 20 59 43 après 18 h.

Département 27
Vends MediEvil 230 F, Test Drvie 5 : 200 F, achète Driver, vends Magazine PlayStation n°14/16/17/23/26/29 avec CD démos à 20 F pièce. Tél. au 02 35 87 12 25.

Département 28
Vends Egypte 1156 avant JC « L'Enigme de la Tombe Royale » pour 180 F ou échange contre Resident Evil 2, achète Crash Bandicoot 3, Duke Nukem Time to Kill, Tekken 2, Silent Hill (prix négociable). Gabrièle Lotin 3, rue Pasteur 28150 Voves.

Département 31
Vends Croc, Cool Boarders, Die Hard Trilogy 100 F pièce, achète Street Skater, MicroMachines V3 à 100 F. Tél. au 05 61 34 89 90.

Département 33
Vends FIFA 98 : 130 F, Alerte Rouge 130 F, Die Hard Trilogy 100 F, WipEout 70 F, DD II : 90 F, MGS 230 F, Baphomet 120 F, Baphomet 2 : 140 F, Rapid Racer 60 F, Gran Turismo (livret manquant) 110 F, TOCA (livret manquant) 90 F, Final Fantasy VII et Tomb Raider II. Tél. à Brice au 05 56 23 24 33.

Département 33
Vends MGS, TB III, CB III, Duke Nukem Time to Kill, Snow Racer 98 : 200 F, FIFA 99 : 230 F, DD2, TOCA 90 F, Baphomet 1 et V-Rally à 100 F l'un, Rapid Racer et WipEout à 75 F et nombreux autres jeux : FIFA 98, Alerte Rouge, Formula One,FFVII, Tekken 3..., Recherche jeux... Tel à Brice au 05 56 23 24 33.

Département 35
Vends Mission Telsa 160 F, Duke Nukem 120 F, Colony Wars, Tomb Raider II, Soul Blade, Gran Turismo 100 F. Tél. au 02 99 54 28 69 à 19 h.

Département 37
Vends Volant et pédalier MadCatz 250 F à débattre, V-Rally 100 F, Rapid Racer 100 F. Tél. à Richard au 02 47 50 46 29 le soir.

Département 38
Vends jeux PlayStation : Tomb Raider III : 195 F, FIFA 99 : 245 F,Tekken 3 : 219 F, MediEvil 239 F, NHL 98 : 125 F. Tél. à Fabrice au 04 76 09 21 74.

Département 38
Vends jeux PlayStation : NHL 98 : 125 F, FIFA 99 : 245 F, Tomb Raider III : 195 F, Tekken 3 : 210 F. Tel à Fabrice au 04 76 09 21 74.

Département 40
Vends G-Police, Street Fighter Alpha, Fighting Force 110 F pièce ou échange contre Syphon Filter, Final Fantasy VII ou Action Replay contre 2 jeux. Tél. à Benjamin au 05 58 85 27 58 après 18 h.

Département 41
Vends PlayStation + 1 pad + MC + Drvier + CD démo + volant : 900 F. Tél. au 06 82 91 57 15.

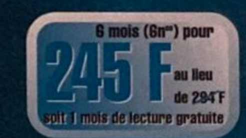
Département 41
Vends FIFA 99 : 180 F, Final Fantasy VII : 100 F, Crash Bandicoot 2 : 120 F, Nagano 100 F, Fade to Black et Porsche

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.



A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° ____

Expire le : ____ Signature :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : ____ Ville :

Date de naissance : ____ Sexe : ❑ M ❑ F

PS 166

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

petites annonces

Challenge 80 F, Destruction Derby 2 : 110 F, ISS Pro 90 F, TOCA Touring Car 130 F, Guy Roux 140 F, Memory Card 360 blocs et Dual Shock 1240 F.
Tél. à Guillaume au 02 54 73 15 44.

Département 42
Cherche jeux de Survival Horreur : Resident Evil 1 et 2, Silent Hill, Dino Crisis, Soul Reaver, Driver, Tenchu, MicroMachines V3, V-Rally 2, Ergheiz, Final Fantasy VIII à prix sympa. Vends Tomb Raider II à 100 F. Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 44
Vends Command and Conquer 70 F, Vigilante 8 : 90 F, Rogue Trip Vacation 2012 : 110 F ou les 3 : 220 F avec 5 démos offertes + frais de port inclus. Tél. au 02 40 34 24 59 avant 20 h.

Département 44
Vends manette analogique « Gamester », 90 F à débattre. Tél. à Romain au 02 40 63 84 98.

Département 44
Vends Rally Cross 100 F, Duke Nukem, Time to Kill 140 F.
Tél. à Seb au 02 40 88 62 98.

Département 46
Vends Duke Nukem 120 F, Point Blank 190 F, Formula One 98 : 150 F, Tomb Raider 3 : 170 F, Die Hard Trilogy 100 F, Moto Racer 2 : 190 F, tous en très bon état. Tél. au 06 16 21 80 11.

Département 54
Vends Star Wars 2 CD 150 F, WipEout 2097 : 90 F, Moto Racer 90 F, X2 : 70 F, Street Racer 90 F, jeux en bon état. Tél. à Thomas au 06 83 99 36 67.

Département 55
Vends V-Rally, Hard Boiled 100 F, Moto Racer 2, Bloody Roar 150 F, Street Fighter Ex+ Alpha 120 F, frais de port inclus. Tél. au 06 16 25 60 13.

Département 55
Vends Resident Evil à 80 F, échange possible contre V-Rally ou Toca 2 ou Moto Racer. Tél. à Jennifer au 03 29 90 74 42.

Département 56
Vends PlayStation + 3 manettes dont Dual Shock, V-Rally 2, Syphon Filter, Civilization 2, Road Rash 3D, Resident Evil, 20 CD démos, MC 15 blocs : 1400 F à débattre. Tél. à Mickael au 02 97 65 98 13 après 18 h 30.

Département 59
Vends Rapid Racer, Need for Speed II, Rebel Assault II. Tél. à Arnaud au 03 27 83 95 98 dès 18 h 30.

Département 59
Vends Tomb Raider II : 110 F, Tomb Raider III : 160 F, Deathtrap Dungeon 90 F. Tél. à Mathieu au 03 20 72 16 74.

Département 62
Vends Battle Station 100 F, Final Fantasy VII : 150 F, The Last Report 150 F, Wild 9 : 200 F. Tél. au 03 21 82 67 46.

Département 63
Vends Tekken 90 F, Tomb Raider 80 F, Moto Racer II : 240 F, V-Rally 140 F, Prosche Challenge 100 F, Cool Boarders II : 140 F, Le Monde Perdu 180 F, Tomb Raider II : 200 F, Bugs Bunny 250 F (+ frais de port). Tél. au 04 73 38 47 85 après 18 h 30.

Département 64
Vends V-Rally 2 à 270 F port compris ou échange carte Silent Hill.
Tél. à Thierry au 05 59 92 99 73.

Département 72
Vends manette standard 70 F. Tél. à Guillaume au 02 48 65 29 77 après 17 h.

Département 73
Vends PlayStation Magazine hors-série n°7 : 35 F. Tél. à Loïc au 04 79 83 17 73 après 17 h 30.

Département 74
Vends World League Soccer 98 100 F, Lucky Luke 120 F. Tél. à Greg au 04 50 02 95 71.

Département 75
Vends Silent Hill, Syphon Filter 250 F pièce, Metal Gear Solid 200 F, le guide Resident Evil 2 : 50 F.
Tél. au 01 45 26 65 13.

Département 75
Vends PlayStation Magazine du n°7 au n°33 avec CD de démo 300 F le tout ou 25 F pièce + hors-série n°2 et 4 à 20 F. Tél. à Vanessa au 06 83 64 66 71 ou au 01 46 36 74 22.

Département 75
Vends volant et pédalier MadCatz.
Tél. à Julien au 01 49 81 03 38.

Département 77
Vends Silent Hill 240 F, Heart of Darkness 100 F. Tél. à Laurence au 01 64 04 07 86 après 19 h la semaine.

Département 77
Vends Gran Turismo, Coupe du Monde 98, GTA London 150 F, DD2, Warcraft 2, FFVII, Action Replay 100 F ou échange contre Driver, Metal Gear Solid, NFS 3, 4, Cool Boarder 3, V-Rally 2, GT2 ou volant Dual Force. Tél. à Jean-Dominique au 01 60 74 40 50.

Département 77
Vends PlayStation + 2 manettes + Memory Card + 5 jeux (Gran Turismo, Discworld, 2 avec soluce, Soviet Strike, GTA, Colony Wars Vengeance), bon état + 18 CD de démos et revues : 1150 F à débattre. Tél. à Morgan au 06 87 92 91 79.

Département 77
Vends CD démo + magazines 25 F, Total NBA 96 : 80 F, Theme Hospital 160 F. Tél. à Denis au 01 60 44 27 55.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 36 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°36, en kiosque en novembre prochain. Rendez-vous en octobre !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 78
Vends Metal Gear Solid + Tomb Raider III : 200 F les 2. Tél. à Fabien au 01 30 99 21 25.

Département 78
Vends Tomb Raider III, O.D.T, Moto Racer, Porsche Challenge, Metal Gear Solid, V-Rally, Crash Bandicoot 2 : 150 F et achète Dragon Ball Z 22, Dragon Ball Z GT à bon prix. Tél. à Olivier au 01 34 74 82 50 de 18 h 30 à 20 h.

Département 78
Vends FIFA 99 : 200 F, Rival School 250 F, Ninja 150 F, Tomb Raider 3 : 200 F. Tél. à Nicolas au 01 39 10 08 12 après 20 h.

Département 79
Vends Tomb Raider II : 100 F, FIFA 98 : 150 F, Cool Boarders 2 : 90 F, Street Fighter Ex+ Alpha 80 F, CD démo à 30 F. Tél. à Natha au 05 49 05 07 21.

Département 80
Vends TOCA 2 : 200 F, V-Rally 100 F, Metal Gear Solid 300 F, carte mémoire... Tél. au 06 82 88 11 65 avant 20 h.

Département 81
Vends V-Rally 150 F, Formula One 97 : 150 F, Les Boucliers de Quetzacoatl 150 F, FIFA 98 : 100 F. Tél. au 05 63 40 09 13 après 19 h.

Département 81
Vends Metal Gear Solid avec démo de Silent Hill 290 F, Tomb Raider II : 100 F. Tél. au 05 63 61 96 56.

Département 83
Vends collection complète de PlayStation Magazine du n°1 au n°34 avec CD démos en parfait état. Tél. à Serge au 04 94 69 96 30.

Département 83
Vends Futur Cop LAPD, FIFA 99, Diablo, Gran Turismo de 100 à 200 F pièce. Tél. à Christopher au 04 94 54 00 05 après 18 h.

Département 84
Vends Formula One 50 F, PlayStation Mag n°1 au n°32 avec démo 40 F le mag. Tél. à Ludo au 04 90 23 13 89 après 19 h 30.

Département 91
Vends Gran Turismo 200 F et CD démo 20 F l'un. Tél. à Alexandre au 01 64 57 67 21.

Département 92
Vends jeux PlayStation : Silent Hill 250 F, Syphon Filter 240 F, Formula One 90 F, Duke Nukem 90 F. Tél. à Alexandre au 01 47 89 02 58.

Département 92
Vends V-Rally 100 F, Die Hard Trilogy 100 F. Tél. au 01 48 60 20 27.

Département 93
Vends Ridge Racer, Destruciton Derby, Firestorm 60 F, NFS 75 F, Die Hard 3 : 135 F, Soul Blade 150 F, NBA 98 : 175 F, Resident Evil 2 : 200 F, Tekken 3 : 245 F. Tél. à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 93
Vends Gran Turismo 120 F, FIFA 99 : 200 F, Formula One 98 : 100 F. Tél. à Julien après 19 h au 01 40 11 56 63.

Département 94
Vends Coupe du Monde 100 F et Pax Corpus 120 F ou échange contre Metal Gear Solid et Theme Park. Nathalie Breon 119, quai de L'Artois 94170 Le Perreux.

Département 95
Vends La Cité des Enfants Perdus, 3D Lemmings, Tomb Raider, FIFA 97, Hi-Octane, C&C, Alone in the Dark 100 F, 2 CD démo ou 175 F les 2 ou échange possible. Tél. à Kevin au 01 34 43 74 20.

Groove magazine



MARSEILLE ET SA PRODUCTION

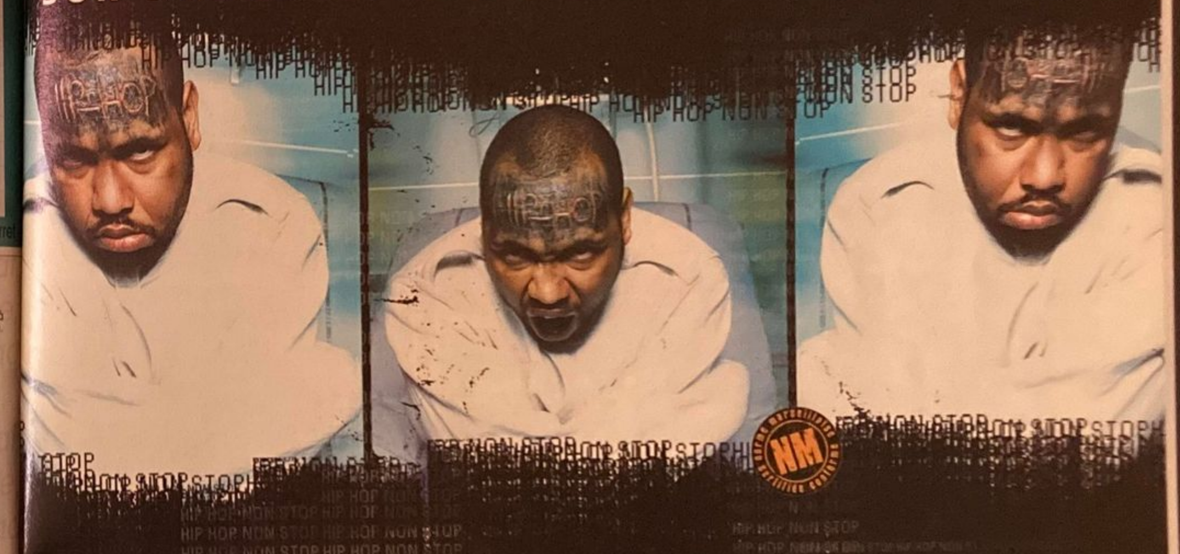
CONCERT

FAF LARAGE

C'EST MA CAUSE TOUR



SUR SCÈNE AVEC FARA & DJ REBEL



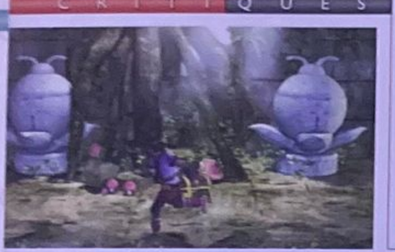
20 OCT STRASBOURG (LA LAITERIE) 22 OCT COLMAR (LE KRAKEN) 23 OCT DIJON (TOTEM 99)
28 OCT ROUEN (LA TRAVERSE) 29 OCT POITIER (LE CONFORT MODERNE) 30 OCT ST NAZAIRE (LE VIP)
31 OCT LA ROCHE S/YON (FUZZ'YON)
02 NOV PARIS (BATACLAN) 04 NOV GRENOBLE (LE SUMMUM) 05 NOV PERPIGNAN (LE MEDIATOR)
06 NOV GENÈVE (UNDERTOWN) 09 NOV NANTES (OLYMPIC) 10 NOV LORIENT (COSMAO DU MANOIR)
12 NOV LILLE (LE SPLENDID) 13 NOV DUNKERQUE (LES 4 ÉCLUSES) 19 / 20 NOV MARSEILLE (ESPACE JULIEN)







PREMIER ALBUM "C'EST MA CAUSE" DISPONIBLE PARTOUT !



Ce mois-ci, un peu de maths ! Ça change. Alors, je compte : 1, 2, 3... 9 travellings ! Chapeau ! Clap ! Clap ! Clap ! Allez, on applaudit bien fort. Pourtant, si on regarde du côté des courts métrages (et on ne se gêne pas parce qu'après tout, on n'a pas acheté ce magazine pour le lire à moitié, hein ?), on trouve pas mois de 12 titres. Alors on regarde les chiffres, on compte sur ses doigts et on s'aperçoit, non sans une certaine stupeur, qu'il y a plus de mauvais que de bons jeux. Morale de l'histoire : mieux vaut être prudent lors de vos achats. Prenez votre PlayStation Mag sous le bras, ça porte bonheur.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	JEAN SANTONI	GREGORY SZRIFTGISER	JULIEN CHIEZE	KENDY TY	DAVE MARTINYUK	VOTRE NOTE
JADE COCOON	6	-	6	6	6	-	
METAL GEAR MS	5	5	6	5	5	6	
MISSION : IMPOSSIBLE	4	4	5	5	5	4	
MADDEN NFL 2000	5	7	6	6	-	7	
NHL 2000	8	7	7	8	8	-	
RC STUNT COPTER	4	5	6	5	4	5	
RE-VOLT	4	4	4	5	-	-	
SLED STORM	7	7	7	6	7	7	
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	7	8	7	8	8	6	

LE BAREME DES NOTES

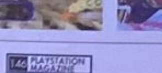
1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

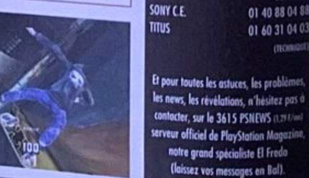
L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

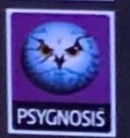














CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 OCTOBRE 1999, GAGNEZ 20 JEUX ET 20



Il faudra bientôt choisir

FIGHTING FORCE 2

EN OCTOBRE, CHOISISSEZ LA MANIÈRE FORTE.

Peter's Plane
*2,23F/mn



SKYROCK



EIDOS INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions - 08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS* - www.eidos.com

Fighting Force 2. Développé par Core Design © 1999. © édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.